TOUT SUR LE
FORUM
ATARI
SUPPLEMENT 48 PAGES
+
ENTREE GRATUITE

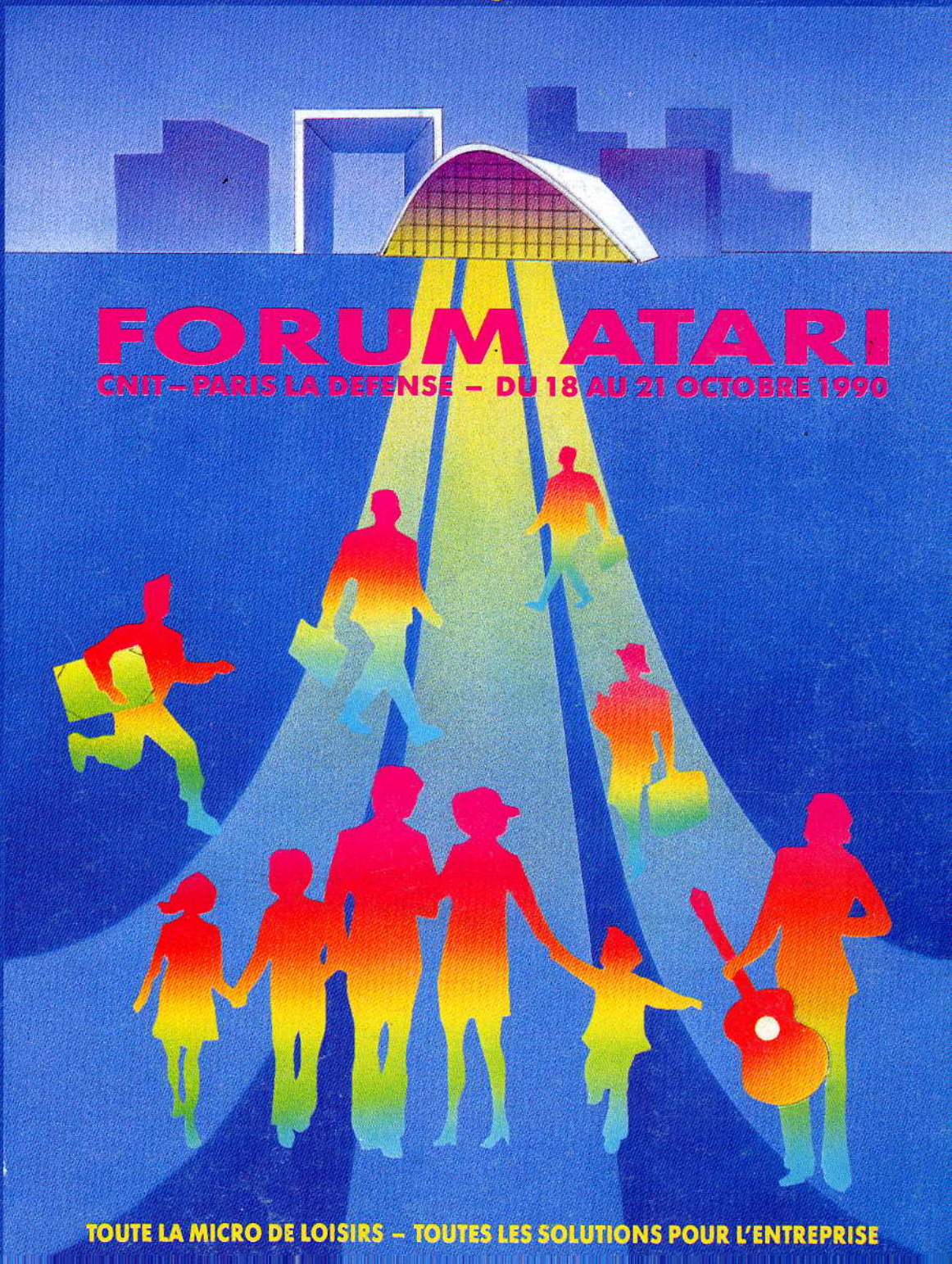
ATARI magazine

ATELIERS
EN LIBRE SERVICE
3000m²

TOUTE LA RICHESSE
DE LA LOGITHEQUE
ATARI STE
ET DE SON ENVIRONNEMENT
LES INEDITS
LES NOUVEAUTES

La nouvelle
station graphique
ATARI TT
32 BITS/32 MHz

DU TRAITEMENT DE TEXTE A LA
PAO
PORTFOLIO
SOLUTIONS PAR ACTIVITE



TOUTE LA MICRO DE LOISIRS – TOUTES LES SOLUTIONS POUR L'ENTREPRISE

FORUM

ATARI

Bienvenue au premier Forum Atari

Si vous vous interrogez encore sur l'utilité d'un ordinateur à la maison, si vous êtes sur le point d'acquérir un micro-ordinateur pour vous-même ou vos enfants, votre visite au **Forum Atari** dissipera vos incertitudes.
Pour la première fois, un constructeur, ATARI, vous offre la possibilité de tout voir et de tout essayer dans des ateliers en libre accès répartis sur plus de 3000 m². Sans pression commerciale d'aucune sorte, venez vous faire votre propre opinion.

Toute la micro de loisirs

Nul doute que votre visite chez le leader européen de la micro de loisirs vous convaincra de faire une place de choix à l'ATARI STE.
Pour les centaines de milliers d'utilisateurs de la gamme ST/STE, le **Forum Atari** c'est l'occasion unique de trouver, rassemblés dans un même espace, les centaines de logiciels qui constituent l'extraordinaire richesse de la logithèque Atari. Dans tous les domaines: création graphique et vidéo, création musicale, musique MIDI, programmation, enseignement et formation, jeux, etc., des logiciels de qualité vous attendent.
Et au **Forum Atari**, vous découvrirez les dernières nouveautés, y compris des inédits en provenance de l'étranger.

Toutes les solutions pour l'entreprise

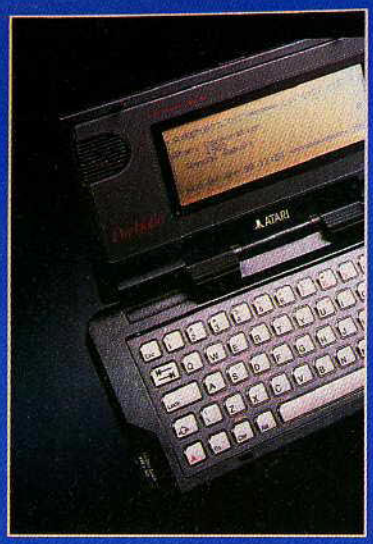
Dans l'espace Atari Business, où voisinnent la PAO, le Portfolio et des solutions par professions, ne manquez sous aucun prétexte la nouvelle station graphique ATARI TT.
Puissance, rapidité et prix attractif: la philosophie Atari se trouve encore une fois confortée à l'épreuve des faits.

Depuis plusieurs mois, nous avons investi tout notre enthousiasme pour que ce premier **Forum Atari** soit un succès. Votre présence au CNIT est notre plus grande récompense.

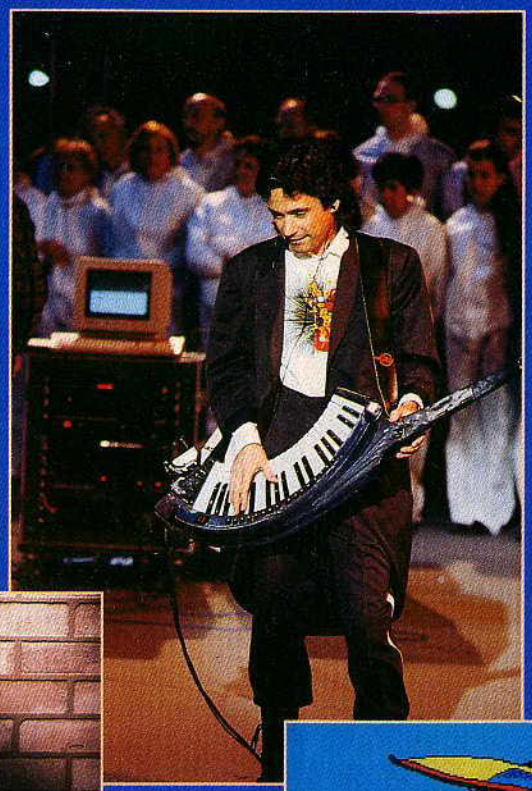
Nous espérons que vous ressortirez de votre visite informé, passionné et fasciné par vos découvertes.

ATARI FRANCE

E. KENAN
Président-Directeur Général

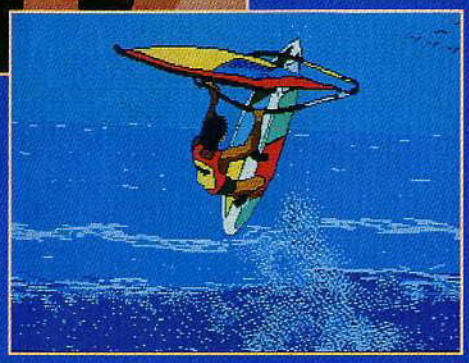


Portfolio,
le plus petit
portable



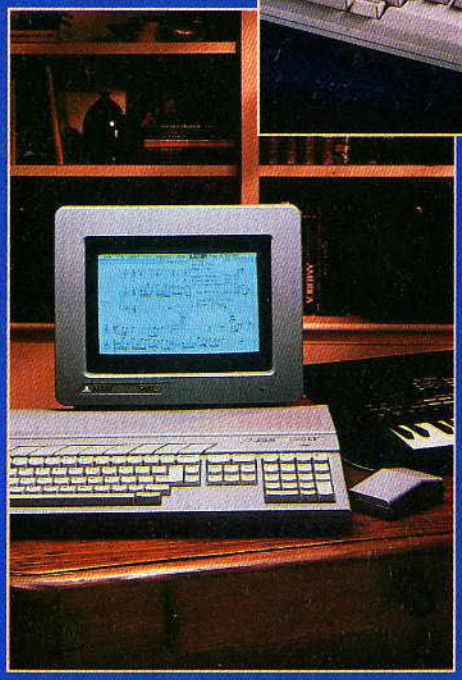
Standard de
l'informatique
musicale, le ST
accompagne les
artistes sur
scène!

Atari TT
puissance,
rapidité et prix



Avec le STE, devenez un
dieu de la création
graphique

Atari STE
une technologie
d'enfer



Avec les
éducatifs,
formation et
perfectionnement

MEGA ST
Toutes les solutions pour l'entreprise,
PAO, logiciels par profession

SOMMAIRE

4 Atari, l'innovation technologique permanente

6 Le concept GEM, la convivialité au bout de la souris

10 Le STE, il a tous les talents

12 Les périphériques du STE

14 Création graphique et vidéo, un déluge de couleurs

16 Le STE et la musique, stéréo et MIDI

18 Le STE et l'éducation, le prof infatigable

20 Les jeux du STE, des milliers de mondes ludiques

24 Le Lynx, le walkgame infernal

26 3615 Atari, le serveur serviable

28 Portfolio, l'ordinateur de poche

30 L'Atari TT, 32 Bits, 32 MHz

32 Le MEGA ST, 500 solutions pour l'entreprise

34 Traitements de textes, un vaste choix

36 Publication assistée par ordinateur, les outils pour séduire

39 Bureautique Atari, du tableur au grapheur

41 Les solutions par profession

44 Les conférences

46 Les exposants par activité

48 Le plan du Forum

ATARI
Toute l'histoire de la micro

L'histoire d'Atari commence en 1971, date à laquelle Nolan Bushnell crée sa société Syzygy pour commercialiser sa dernière invention: un jeu informatique nommé Pong, le premier jeu vidéo de café. Il rencontre un étonnant succès.
Le nom Sygyzy étant déjà déposé, Nolan Bushnell le change rapidement en Atari, directement tiré du vocabulaire du jeu de Go.
Jusqu'en 1973, le jeu d'arcade Pong va connaître un énorme succès à travers les Etats-Unis. Cette année-là, Atari clôturera son année fiscale sur le chiffre extraordinaire de 3,2 millions de dollars. En 1975, Atari lance une machine de Pong destinée au marché familial.

L'époque Warner

Malgré le succès, la société a besoin d'une assise financière plus importante pour conquérir de nouveaux marchés. Après avoir approché Disney, Bushnell vend Atari à la Warner Communications pour 28 millions de dollars en août 1976. Bushnell demeure à la tête de la compagnie.
Peu de temps après, Atari sort la première console de jeu vidéo pour la maison: la VCS 2600.
En 1979, Atari est une des premières compagnies à se lancer dans le marché des micro-ordinateurs avec les Atari 400 et 800. Pourtant ceux-ci ne rencontreront pas le succès escompté, en raison de leur prix trop élevé. Mais le coût ne suffit pas à expliquer le relatif échec de ces ordinateurs. Il y a aussi une autre cause: Commodore et son Vic 20. Cela n'empêche pas Atari de clore l'année 1981 avec un chiffre d'affaire record de 2 milliards de dollars.
En 1982, Commodore avec le Vic et le C64, conquiert le marché de la micro-informatique familiale. Un succès orchestré par Jack Tramiel dont le slogan de l'époque restera à jamais célèbre: «Business is war». Jack Tramiel est un des grands visionnaires de la micro-informatique. On lui devait déjà le KIM 1, le premier micro-ordinateur sur une carte.
La domination d'Atari n'est plus, le marché de la console périclite.
En janvier 1983, coup de théâtre, Jack Tramiel quitte Commodore (un vendredi 13!) suivi par de nombreux collaborateurs (dont Shiraz Shivji, véritable génie de l'électronique). 1983 est une année noire. La micro-informatique traverse une grave crise. Atari perd 1 million de dollars par jour! Les choses ne s'arrangent pas en 1984. Les observateurs s'accordent à dire que le marché de l'informatique familiale est malade, qu'il se meurt. C'est l'époque de la chute de Sinclair et de l'abandon du PC Junior par IBM.

Le 1040 STE

L'histoire d'Atari se mêle intimement à celle de la micro-informatique. Depuis 1986, sous l'impulsion de jack Tramiel, le «nouvel Atari» ne cesse d'innover. Offrir la technologie la plus avancée au meilleur prix, telle est la philosophie d'Atari.

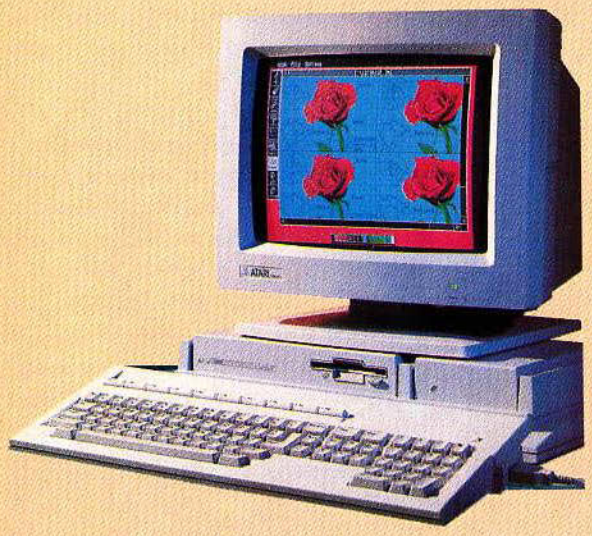
La première console de jeux: la VCS 2600.

La renaissance d'Atari

La Warner cherche à se défaire d'Atari. En mai 1984, Jack Tramiel rachète Atari à la Warner avec de l'argent emprunté à cette dernière! Tramiel, le visionnaire, le précurseur, va insuffler à Atari, et par la même occasion à toute la micro-informatique, un nouveau souffle. Shiraz Shivji avec sa petite équipe va concevoir en 6 mois l'ordinateur qui bouleversera le marché de la micro-informatique.
En février 1985, le 520 ST est dévoilé pour la première fois au Comdex de Las Vegas: processeur 16/32 bits, interface graphique conviviale, souris, haute résolution graphique. Le ST met la puissance de la technologie de pointe à la portée du plus grand nombre.

Jack Tramiel, le visionnaire de la micro.

Le 520 ST est officiellement lancé en France le 18 juin 1990, mais ne sera réellement disponible qu'en septembre pour le Grand Sicob. Il est vendu 10 000 F, avec le lecteur externe simple face, 512 Ko de RAM, le TOS sur disquette et un moniteur monochrome.
Fin 1985, Jack Tramiel confie la direction générale de la filiale française à Elie Kenan qu'il connaît bien, pour l'avoir eu comme importateur lorsqu'il était à la tête de Commodore.
En février 1986, les 520 STF et 1040 STF sont lancés sur le marché français. Le TOS est maintenant en ROM, le lecteur de disquette et l'alimentation sont intégrés dans l'unité centrale. Le 1040 STF est le premier ordinateur équipé d'un million d'octets de mémoire à moins de 10 000 F. Révolution, l'octet vaut désormais moins d'un centime!
Fin 1986, Atari est introduit à la bourse de New York, le 1040 STF est élu «Ordinateur de l'année». Comme par magie, le marché de la micro-informatique de loisirs que l'on disait mourant, s'enflamme à nouveau, dynamisé par les ST.
Le MEGA ST, destiné à séduire les entreprises, est lancé en 1987. Le MEGA ST4 est le premier ordinateur du monde équipé en standard de 4 Mo de mémoire et il est pourvu d'un nouveau processeur: le Blitter qui accélère les affichages. C'est également en 1987 qu'apparaît l'imprimante laser SLM804, la première laser à moins de 20 000 F! Fin 1987, Atari rachète Federated Corp, une chaîne de distribution d'électronique grand public américaine.
1988 est une année charnière. L'opération «Federated Corp» est ruineuse et la pénurie de mémoire DRAM affecte l'ensemble de la micro. Si la plupart des constructeurs augmentent le prix de vente de leurs ordinateurs, Atari maintient ses tarifs en diminuant sa marge.
Jack Tramiel laisse, début 1989, la direction opérationnelle d'Atari Corp à son fils Sam, tout en demeurant «Chairman of the board».
Fin août 1989, un terrible incendie ravage entièrement les locaux d'Atari France. Mais la filiale a les épaules solides, et une semaine plus tard, l'activité reprend à plein régime dans de nouveaux locaux à Gennevilliers.
L'année 1989 finit en feu d'artifice avec de nouvelles innovations technologiques. Lors du salon de Düsseldorf, Atari exhibe en avant-première la station graphique 32 bits, l'Atari TT. En octobre 1989, Atari France lance le STE. Un nouvel ordinateur entièrement compatible avec la gamme ST, mais apportant de nombreuses améliorations: palette de 4 096 couleurs, son stéréo, lecteur double-face, mémoire extensible, blitter intégré, scrollings hardware, nouveaux ports joysticks.
Toujours en octobre, Atari introduit le Portfolio, un ordinateur de poche qui est un chef d'œuvre d'intégration.

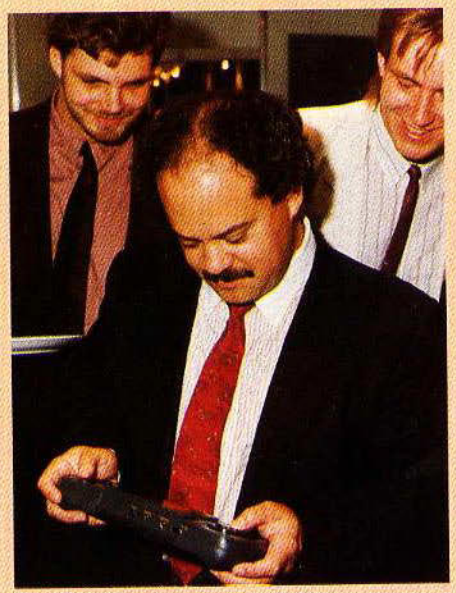


Le TT: la nouvelle révolution d'Atari.

Partout dans le monde

Atari Corporation est l'un des plus grands constructeurs mondiaux d'ordinateurs personnels. La maison mère (où a notamment lieu la conception des produits) est située aux Etats-Unis, à Sunnyvale en Californie. Atari possède plusieurs centres de «Recherche et Développement» à travers le monde. Ils sont situés aux Etats-Unis, en Angleterre, au Japon et à Taïwan. En 1989, Atari a investi 25 millions de dollars en recherche. Atari c'est aussi 20 filiales: Allemagne, Angleterre, Australie, Autriche, Belgique, Canada, Danemark, Espagne, Etats-Unis, France, Hong Kong, Israël, Italie, Japon, Mexique, Pays Bas, Norvège, Suède, Suisse et Taïwan.

Et ce n'est pas fini! En novembre 1989, Atari dévoile le Lynx, la première console de jeu vidéo portable en couleur.
Actuellement, Atari met sur le marché les produits annoncés l'an dernier, en particulier la nouvelle station graphique Atari TT. L'univers Atari n'a jamais été aussi vivant et dynamique. Les derniers salons européens tel le Cebit d'Hannovre ou l'Atari Messe de Düsseldorf en témoignent. Au Forum Atari vous pouvez toucher cette réalité du doigt. ■



Sam Tramiel, aux commandes du Lynx.

La philosophie Atari

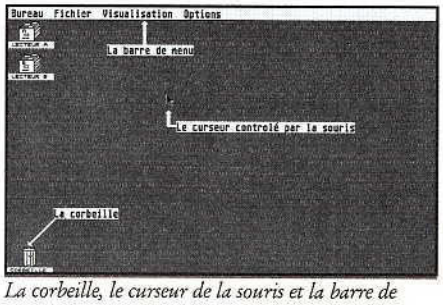
Que ce soit pour la micro de loisirs ou pour les solutions d'entreprise, la philosophie Atari c'est de faire progresser la technologie tout en abaissant les coûts de production, afin de proposer des ordinateurs performants et faciles à utiliser à des prix attrayants. «Power without the price» (la puissance sans le prix), qui fut le slogan de Jack Tramiel lors du lancement du ST reste toujours aussi actuel. La nouvelle station graphique Atari TT en est, une fois de plus, l'éclatante illustration: 32 bits, 32 MHz, 8 Mo de RAM, 48 Mo disque dur à 22 000 F HT...

LE CONCEPT GEM

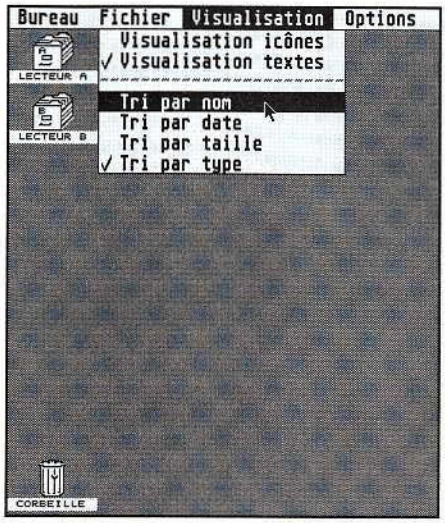
Enfin l'ordinateur devient convivial

La philosophie d'Atari a toujours été de mettre l'informatique à la portée du plus grand nombre. Le secret de la grande simplicité d'emploi des ordinateurs Atari tient en trois lettres magiques: GEM.

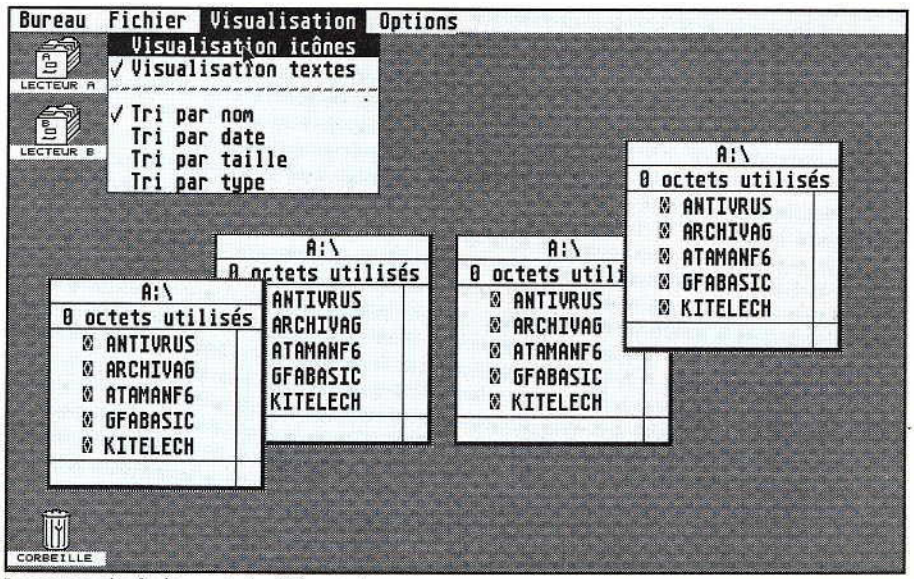
Les termes «interface graphique», «menus», «fenêtres», «souris», «ascenseur», «icônes», «poubelle», «accessoires», etc., se sont imposés dans tous les domaines de l'informatique. Aujourd'hui, on a du mal à concevoir un ordinateur qui ne possède pas de souris. C'est un outil indispensable qui offre à chacun d'entre nous un accès facile et intuitif aux données et programmes que vous utilisez. En un mot, elle rende votre machine conviviale.



La corbeille, le curseur de la souris et la barre de menu.



Le contenu d'une fenêtre peut-être trié de différentes manières.



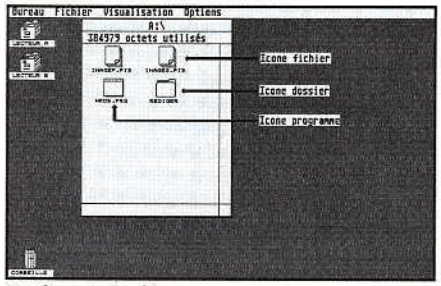
Le contenu des fenêtres est visualisé en texte.

GEM: Le joyau d'Atari

GEM (comprendre: Graphics Environement Manager = gestionnaire d'environnement graphique) est une interface graphique qui fait partie intégrante des ordinateurs **Atari**. Son but est de faciliter la vie de tous les utilisateurs.

Bureau avec fenêtres

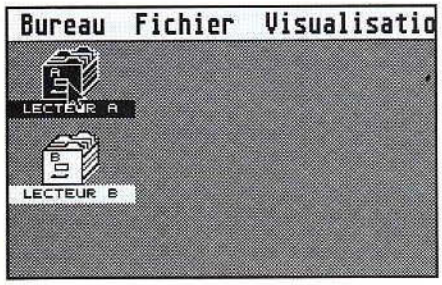
L'interface *GEM* est composée d'outils graphiques, dont nous allons détailler les fonctionnalités. Le premier n'est en fait qu'une surface de travail que l'on nomme «bureau» (ou desktop pour les anglophiles) sur lequel tous les autres outils sont posés. On y rencontre tout en haut, une ligne blanche, comportant divers titre, que l'on appelle «barre de menu», une surface surmontée d'une barre tramée que l'on nomme «fenêtre» et qui contient diverses images symbolisant des liasses de papier, des fiches cartonnées, des sortes de petites fenêtres en réduction, des classeurs et une poubelle. Les différentes images de ce bureau correspondent à un élément précis de l'ordinateur auquel elles permettent d'accéder:



Les divers types d'icones.

On ouvre une fenêtre sur la disquette du lecteur A.

- les liasses de papiers représentent des fichiers n'ayant aucune fonctionnalité propre



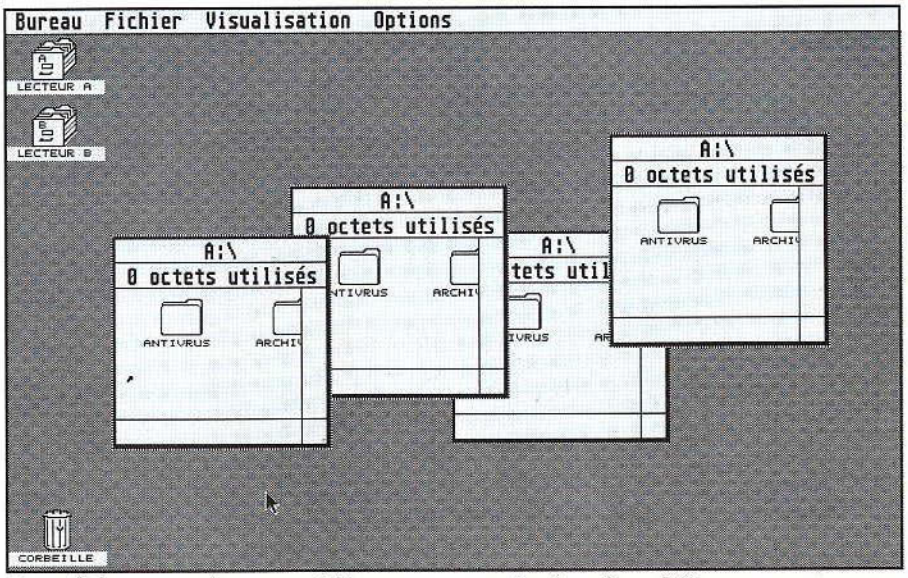
L'icône du lecteur de disquette A est sélectionnée.

si ce n'est de conserver des données que vont utiliser les programmes,

- les images ressemblant aux fenêtres, sont des programmes,
- les fiches cartonnées sont des dossiers. Ces dossiers se comportent comme leurs homologues physiques et permettent d'entreposer des fichiers et des programmes,
- les classeurs sont la symbolisation des lecteurs de disquette gérés par la machine,
- la poubelle, est en fait un véritable «trou noir» vous permettant de faire le «ménage» sur la disquette en éliminant irrémédiablement les fichiers dont vous n'avez plus besoin (cette opération déclenche automatiquement une demande de confirmation afin d'éviter toute étourderie).

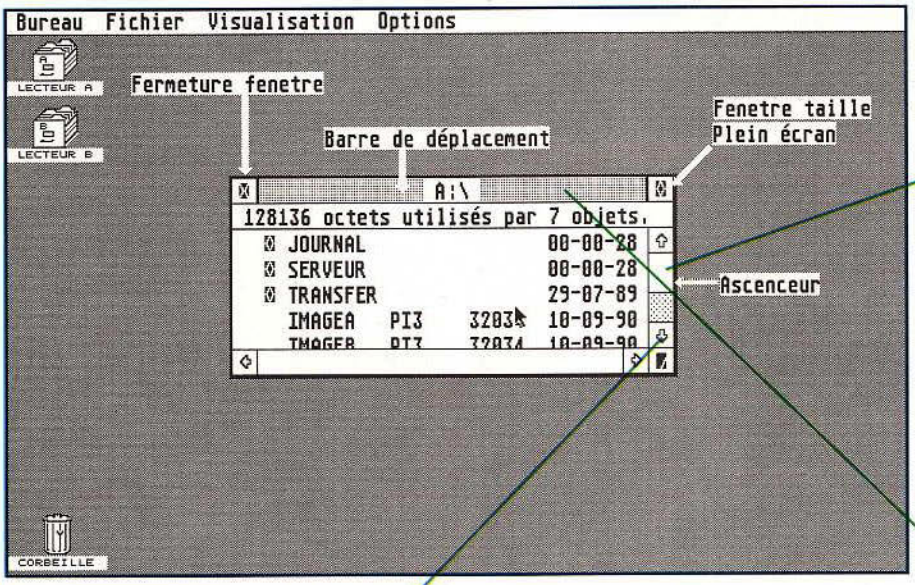
Ces images portent le nom générique d' «icônes». On a des icônes de fichier, de dossier, de programme, de lecteur de disquette et de poubelle.

La fenêtre correspond à un aperçu du contenu d'un lecteur de disquette ou d'un dossier et comporte toujours au centre de sa barre grise, le nom de l'objet dont elle montre le contenu (sur notre image, le «A:\» correspond au A du lecteur de disquette placé en haut à gauche, la fenêtre montre



Quatre fenêtres peuvent être ouvertes. Ici leur contenu est représenté sous forme d'icônes.

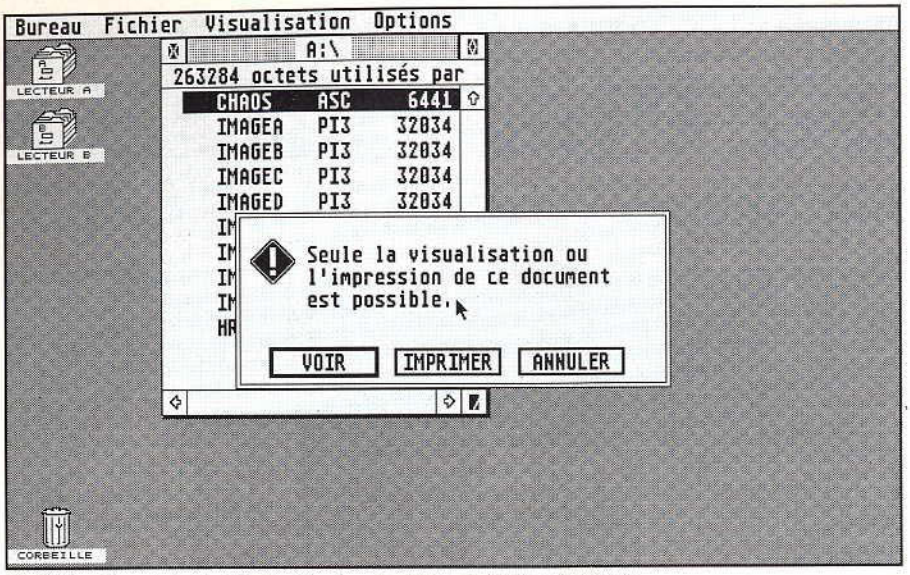
Les fenêtres



Les «ascenseurs» (ou slider), facilitent l'exploration du contenu complet de la fenêtre. En effet, une disquette ou un dossier peut renfermer un nombre de fichiers tellement important, que la surface délimitée par la fenêtre ne suffit pas pour tous les visualiser. Tout se passe comme si la surface de la fenêtre n'était qu'une faible portion visible de la surface totale. Les ascenseurs permettent de repositionner cette fenêtre de visualisation.

Les flèches ont des fonctions similaires aux ascenseurs mais permettent un contrôle plus fin du défilement de la fenêtre. Le bureau peut ouvrir quatre fenêtres simultanément. La surface du bureau étant limitée, les fenêtres se chevauchent. Il suffit alors de gérer leur taille pour conserver une bonne lisibilité à l'écran.

«La barre de déplacement» permet de déplacer la fenêtre sur la surface du bureau.



Un fichier (liasse de papier) double cliqué, ne peut-être qu'affiché ou imprimé.

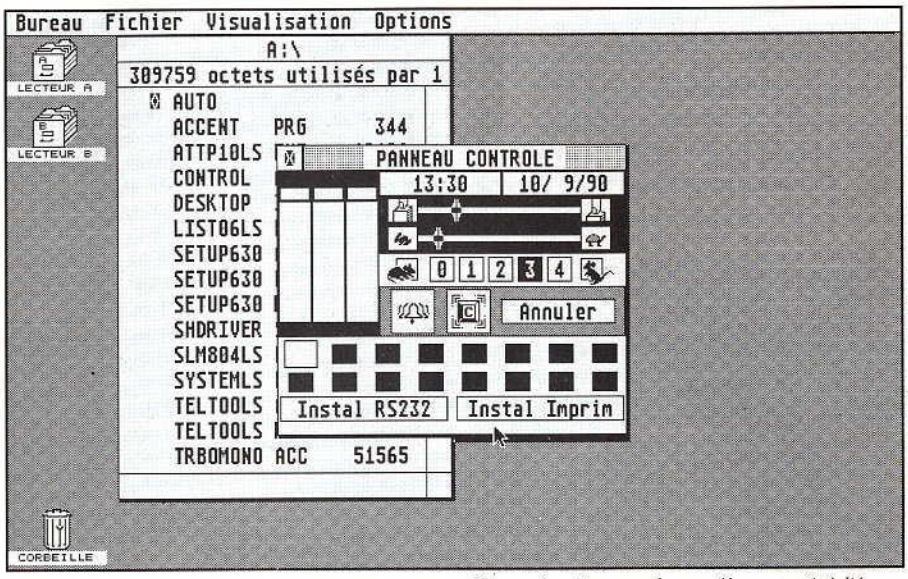
des disquettes, ouvrir des fenêtres et bien d'autres choses... La souris est munie de deux oreilles (ou boutons). Lorsque la flèche la représentant est posée sur un des outils que l'on vient de passer en revue, il suffit d'appuyer une fois sur le bouton gauche pour le sélectionner. Dans le cas d'une icône, celle-ci prend une teinte différente (vidéo inverse) indiquant qu'elle est sélectionnée. Cette opération s'appelle «cliquer». Si l'on garde le doigt pressé sur le bouton gauche de la souris alors que l'on vient de sélectionner un objet (icône, fenêtre, etc.), on peut alors le déplacer librement sur le bureau et le poser à l'endroit désiré en relâchant le bouton. Tout aussi simple, le «double-clic» consiste à appuyer rapidement deux fois sur un outil du bureau.

Cette manipulation concerne tous les

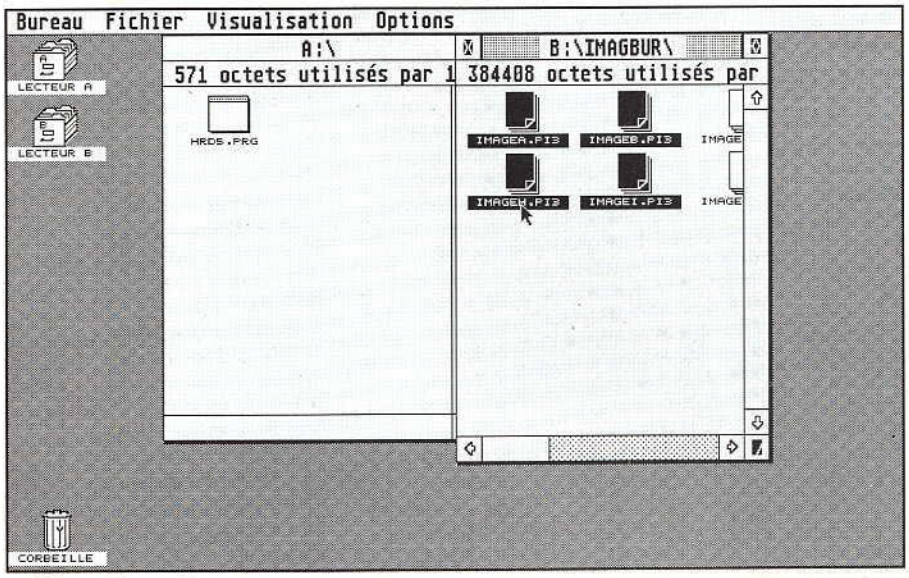
donc le contenu de la disquette placée dans ce lecteur).

Une souris grise

Un autre outil, et non le moindre, permet d'actionner tous les éléments que nous venons de décrire. A la différence des précédents, il n'est pas seulement constitué par une image mais comporte aussi une partie matérielle que l'on manipule: la «souris». Une souris est en fait un petit bloc de plastique gris bourré d'électronique et relié à la machine par un câble. La petite flèche que vous pouvez apercevoir sur le bureau suit fidèlement tous les mouvements que vous imposez à la souris. Cette flèche va vous permettre de sélectionner des fichiers, copier



L'accessoire «Panneau de contrôle» apparaît à l'écran.



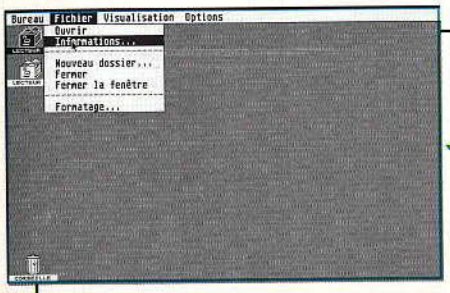
Les fichiers sélectionnés noicissent.

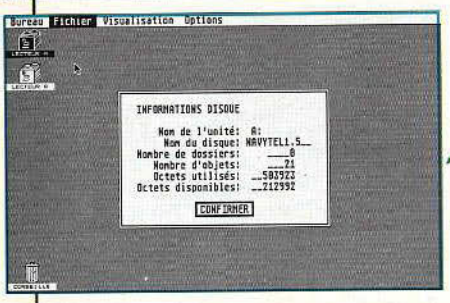
icônes, sauf la poubelle. Effectuée sur un dossier ou sur l'icône d'un lecteur de disque, le «double-cliquage» permet de faire apparaître sur le bureau une fenêtre dont le contenu est celui de l'objet sélectionné. Effectuée sur une icône de programme, elle en déclenche l'exécution. La même opération sur une icône de fichier permet la visualisation de son contenu à l'écran ou son impression.

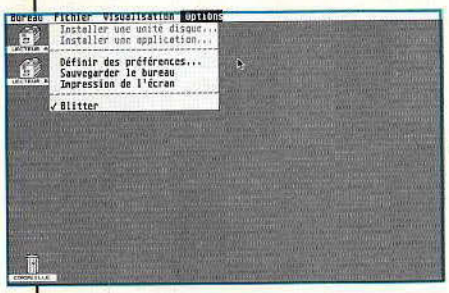
La gestion des disquettes

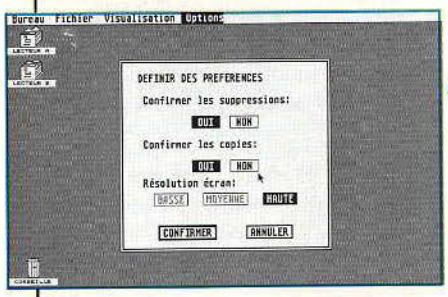
Fort de la connaissance du maniement de la souris, la gestion des lecteurs de disquette devient un jeu d'enfant. Pour copier un fichier (un programme, ou même un dossier), il suf-

fit de le sélectionner avec la souris et de le déplacer sur l'icône du lecteur contenant la disquette destinée à recevoir la copie du fichier. Placer une icône de lecteur de disquette sur une autre icône de disquette, permet de remplacer le contenu de la disquette «de départ» sur la disquette d'arrivée. Déplacer une icône de fichier sur l'icône d'un lecteur de disquette permet de dupliquer ce fichier sur le lecteur choisi, sans effacer le contenu de la disquette. Si l'on désire agir sur un groupe de fichiers, il suffit de cliquer sur la fenêtre et de maintenir la touche gauche de la souris enfoncée, tout en faisant glisser la flèche du premier fichier occupant la place la plus haute à gauche vers le fichier tout en bas à droite. L'ensemble des fichiers est alors sélectionné et prêt à toute manipulation







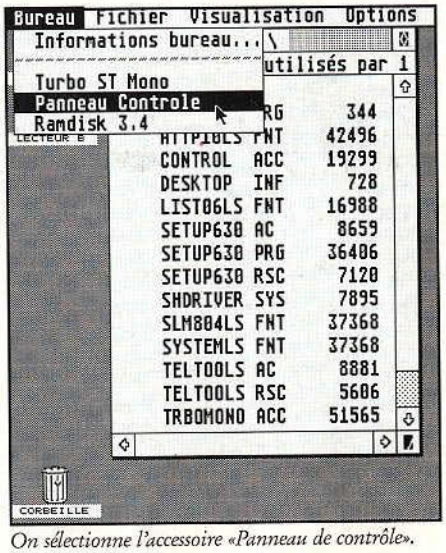


Les menus

Le menu est l'outil principal du GEM. Lorsque la flèche de la souris passe sur un des textes qui le compose, une liste d'options descend sur le bureau. Il vous est alors possible de choisir une des fonctions proposées (formatage, informations, etc.) en cliquant sur le texte qui la décrit; ou de quitter le menu en retirant la flèche de la souris de la barre du menu. Il n'y a donc aucun ordre à frapper au clavier, aucune séquence de touche à retenir impérativement; toutes les fonctions sont visibles à partir du bureau et peuvent être sélectionnées par la souris. Celles-ci sont nombreuses et le plus souvent leur appel conditionne l'apparition d'une «boîte de dialogue». Ces boîtes de dialogue peuvent comporter des informations, en réclamer ou tout simplement demander confirmation d'une action. On quitte ces boîtes en cliquant sur une des cases (que l'on appelle «bouton») «confirmer» ou «annuler» selon que l'on veuille valider ou non l'action entreprise. Jusqu'au dernier moment, vous avez donc la possibilité de ne pas valider une action non voulue. Ce système de menu se retrouve dans tous les programmes exploitant GEM et en permet une prise en main facile grâce à l'exploration rapide des fonctions qu'il renferme (il suffit de visualiser le menu d'un programme pour connaître instantanément une grande partie de ses possibilités).

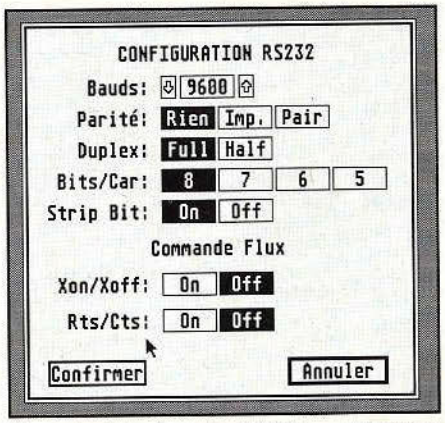
Les accessoires

Le premier titre du menu donne toujours accès à une liste de programmes appelés accessoires. Ces derniers sont chargés en mémoire lors du démarrage de l'ordinateur. Ils peuvent être activés à tout moment sans



On sélectionne l'accessoire «Panneau de contrôle».

que l'utilisateur n'ait à quitter son application principale. Par exemple, vous êtes en train de taper un texte, alors que vous avez besoin d'effectuer un calcul. Il vous suffit d'aller chercher la calculette en accessoire sans sortir du traitement de texte. Le calcul fini, fermez l'accessoire et vous vous retrou-



L'accessoire de configuration RS232 permet le réglage du port série.

verez sous le traitement de texte.

Comme on le voit, le GEM sert à tout, et principalement à simplifier la vie des utilisateurs en rendant intuitif et convivial le maniement de l'ordinateur. Il n'y a aucune commande à apprendre et à entrer au clavier. Tout est visuel, graphique et commandé à la souris. Avec GEM, l'informatique devient un jeu d'enfant. ■

LE STE
Une technologie d'enfer

Avec le ST, Atari est devenu le leader européen de la micro de loisirs. Le STE se situe au sommet grâce aux performances optimisées de la technologie 16/32 bits et à une fantastique simplicité d'emploi.

Le STE est aujourd'hui le micro-ordinateur 16/32 bits de loisirs le plus vendu en Europe. **Atari** propose avec le STE un matériel aux performances époustouflantes. Son utilisation largement facilitée par son interface graphique et sa souris, a permis le développement d'applications variées et originales, que nul autre ne propose. Qu'il s'agisse de l'enseignement, du dessin, de la musique, de la programmation ou du jeu, les domaines de prédilection du STE bénéficient d'une large bibliothèque de logiciels. C'est dans le cadre du **Forum Atari** que vous pourrez vous rendre compte par vous même des fantastiques possibilités du STE.

Le STE: le son numérique en stéréo.

Une prise en main immédiate

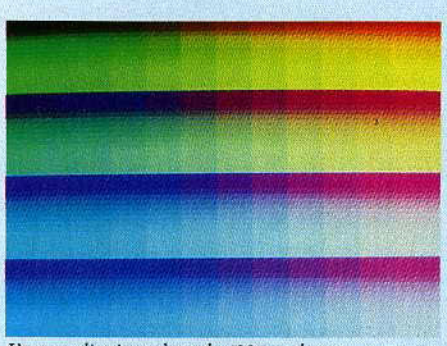
Tout a été prévu afin d'accroître le confort d'utilisation du STE. L'interface GEM permet à tout utilisateur même néophyte, d'appréhender facilement l'ensemble des commandes de l'ordinateur. Tout se fait à l'aide de la souris et des icônes (pictogrammes représentatifs d'un élément de l'ordinateur).

L'Image

Le STE possède une palette de 4 096 couleurs (16 tons de bleu, de vert et de rouge) et trois résolutions graphiques: 640x400 (monochrome), 640x200 (4 couleurs) et 320x200 pixels (16 couleurs). Il est équipé d'un puissant coprocesseur graphique (le blitter, accélérant les affichages) et de scrollings câblés très rapides, stables et fluides.

La vidéo n'est pas oubliée. Une interface permet de connecter directement au STE un genlock, destiné à synchroniser l'ordinateur avec une source vidéo externe (caméra, magnétoscope). Vous pouvez ainsi sauvegarder sur bande vidéo, vos animations graphiques réalisées sur STE, sous-titrer et incruster des graphismes sur des films vidéo, etc.

Des solutions Genlock sont disponibles à des prix très raisonnables et de nombreux amateurs peuvent obtenir, grâce à leur STE, des réalisations dignes des «jingles» des émissions télévisées.



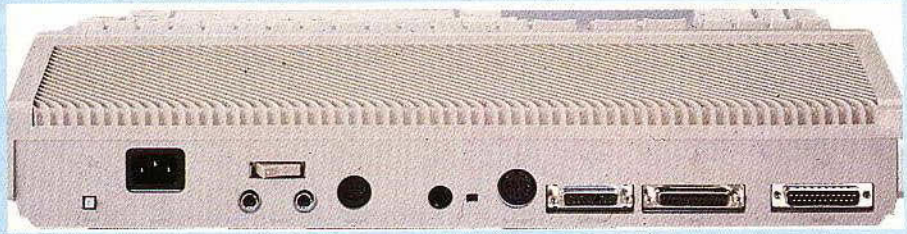
L'extraordinaire palette de 4096 couleurs.

Quelques définitions

- processeur: circuit intégré destiné à la gestion de l'ordinateur;
- coprocesseur: circuit similaire au précédent mais destiné à des tâches en général spécifiques (coprocesseur graphique, arithmétique, etc.), dans le but de décharger le processeur d'une partie du travail qui lui incombe. L'utilisation d'un coprocesseur graphique par exemple, accélère la gestion des images et entre autre la gestion des fenêtres et du bureau;
- mémoire SIMM: mémoire vive se présentant sous la forme de barrette. Les barrettes s'enfichant sur des logements prévus à cet effet, leur pose est simplifiée au maximum;
- scrolling: défilement d'écran. Le scrolling peut être vertical, horizontal ou même diagonal.

Le Son

Le son lui aussi est à la fête. Muni d'une interface MIDI intégrée, le STE est on ne peut plus adapté au «pilotage» de synthétiseurs et a dans son catalogue logiciel, une quantité impressionnante de programmes dédiés à cette fonction. Rien d'étonnant que la plupart des amateurs et des professionnels du son aient choisi **Atari** pour créer et gérer leur œuvres sonores et musicales.
Le STE est doté de deux remarquables coprocesseurs musicaux. Le premier, D.A.C. (Convertisseur Analogique/Numérique) permet la restitution stéréophonique d'échantillons sonores, codés selon le standard P.C.M. (Pulse Code Modulation, procédé de numérisation sur 8 bits). Le son numérisé peut être retravaillé à loisir sur le STE à l'aide de logiciels adaptés.
Le second, le YM2149 de Yamaha joue le double rôle de générateur de sons et de bruits.
Le STE possède un circuit spécial, destiné à gérer le niveau sonore ainsi que la tonalité (graves, aigus).
Pour que vous puissiez profiter pleinement de la pureté du son numérique stéréo, 2 prises RCA à l'arrière de l'ordinateur, permettent de le raccorder à l'amplificateur de votre chaîne HIFI.


De nombreuses interfaces ouvrent le STE au monde extérieur.

Un plaisir décuplé

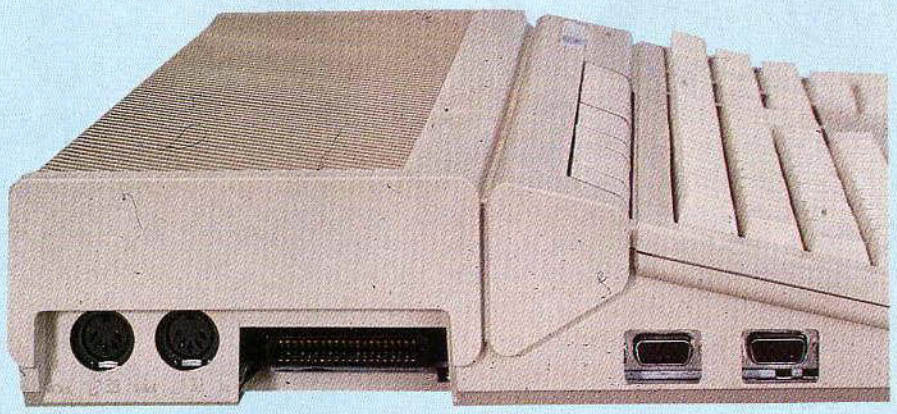
Le STE possède 2 ports joysticks traditionnels mais également deux interfaces spéciales, destinées à recevoir 4 joysticks supplémentaires ou deux pistolets optiques. Il est donc envisageable de brancher jusqu'à 6 joysticks sur le STE.
De quoi faire passer à bien des familles de longues soirées, les yeux rivés sur l'écran du moniteur.

La Puissance

Le STE est bâti autour d'un processeur MC 68000 de **Motorola** (microprocesseur 16/32 bits) cadencé à 8 MHz et secondé par 8 coprocesseurs spécialisés. Livré avec 520 Ko (520 STE) ou 1 Mo (1040 STE) de mémoire vive, il est facilement extensible à 4 Mo, grâce à l'emploi de mémoires de type SIMM (Single Inline Memory Input), ce qui lui permet de s'atteler à des tâches dévoreuses de mémoires telles la gestion de musique digitalisée, l'animation graphique d'images, etc.
Livré avec un câble péritel, il peut se raccorder à votre téléviseur de salon ou à un moniteur.
Ses nombreuses interfaces permettent de lui adjoindre un disque dur, des digitaliseurs vidéo ou sonores, des genlocks, etc.

Programmation

Le STE est livré avec un langage de programmation qui s'est imposé comme standard en Allemagne: le basic *Omikron*. Parfaitement adapté à la gestion du GEM, il permet la réalisation aisée d'applications personnelles. Mais le STE n'est pas limité a ce seul langage, bien au contraire! Polyglotte, il connaît tous les langages modernes comme le *Pascal*, le *C* (dont *Turbo C* de **Borland**), *Lisp* et même *Prolog*. Des initiations à la programmation se dérouleront sur l'espace «Education» tout au long du Forum (cf. encadré).
Toutes ces qualités, associées à l'énorme fertilité des auteurs de logiciels sur micro-ordinateurs 16/32 bits, sont autant de raisons qui portent le STE au plus haut niveau de la micro de loisirs. ■


Prises MIDI, port cartouche, interfaces joysticks et pistolets optiques.

Tous programmeurs

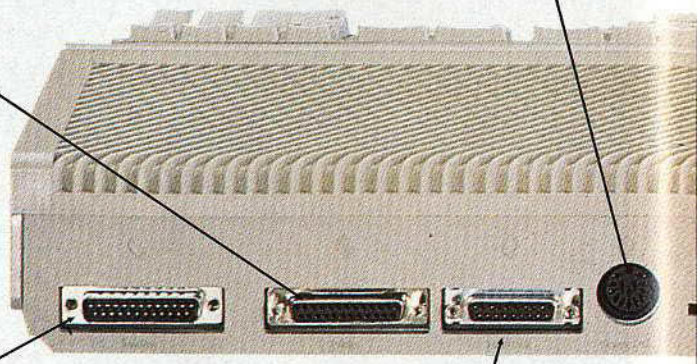
Pendant toute la durée du salon, des séances d'initiation à divers langages de programmation (*C*, *Basic*, *Logo*, etc.) seront effectuées sur l'espace «Education». Venez vous initier au pilotage de robots, à l'aide du langage *Logo*.
Des gourous de la programmation sur STE répondront à tous les problèmes que vous rencontrez, quelque soit le langage!
***Lisp et prolog*, deux langages conçus pour les recherches en Intelligence Artificielle vous seront présentés par Dia Informatica.**
Human Technologies qui importe depuis peu les produits de la société anglaise Hisoft (assembleur *Devpac*, *Hisoft basic* et *Lattice C*), lance à l'occasion du Forum, une opération originale destinée aux pirates: en échange des disquettes copiées et du manuel photocopié de *Devpac*, vous pourrez acquérir à moitié prix la nouvelle version en français de ce puissant assembleur.

Les interfa

Port Centronics

Cette prise permet la connexion au STE de la majorité des imprimantes matricielles du marché. Couplées à des logiciels tels que Signum, Script, Le Rédacteur 3 ou Calligrapher Pro, ces imprimantes réalisent une impression de bonne qualité (inférieure à une impression laser qui reste la référence).

Prise pour un lecteur de di



Port RS 232C

Outil indispensable, cette prise permet de raccorder votre STE à une multitude d'imprimantes matricielles différentes et à des digitaliseurs d'images, mais surtout de vous relier à d'autres ordinateurs (ST, Portfolio ou tout autre machine munie d'un port RS 232C), grâce à une interface appelée «modem». Le plus simple et le moins cher de tous les «modem» est déjà implanté en France dans des millions de foyers: le minitel. La liaison du STE au minitel permet non seulement de converser en direct avec d'autres utilisateurs mais aussi de jouer à Navytel (premier jeu informatique totalement interactif) et de télécharger des logiciels. Avec un seul câble et un minitel, vous avez la possibilité d'acquérir pour quelques francs, n'importe lequel des programmes qui composent le catalogue très fourni de la banque de logiciels du domaine public, du serveur Atari.

Port DMA

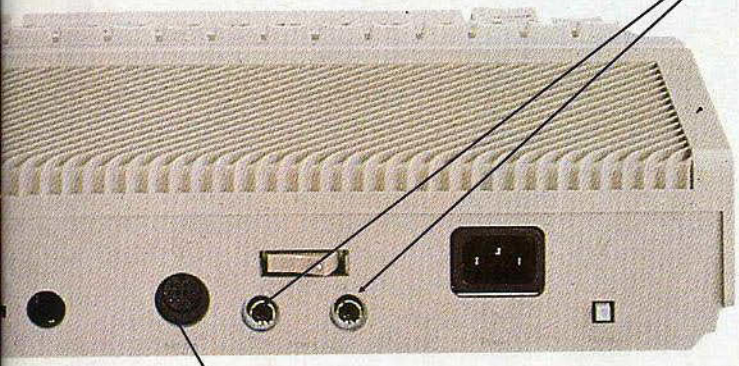
Cette prise sera surtout utile aux utilisateurs professionnels ou semi-professionnels, car elle permet de relier le STE à un disque dur ou à une imprimante laser Atari. Le Megafile 44, disque dur nouvellement arrivé dans l'univers Atari, possède le double avantage d'une capacité de stockage importante (44 Mo) facilement renouvelable (la surface magnétique est une cassette; elle peut donc être facilement échangée par une cassette similaire, ce qui permet de stocker à coût réduit un nombre important de données). La Laser Atari donne accès à une impression de grande qualité et, si elle est couplée à un logiciel de PAO tel que Calamus, Timeworks Publisher ou Publishing Master, forment avec le STE (s'il est pourvu d'une mémoire suffisante!) une solution PAO. Tous ces périphériques sont, bien sûr, vendus à des prix très compétitifs.

ces du STE

quette externe supplémentaire.

Prises standard RCA

Ces prises relient le STE à une paire d'enceintes préamplifiées ou à une chaîne Hi-Fi pour bénéficier du son stéréo.

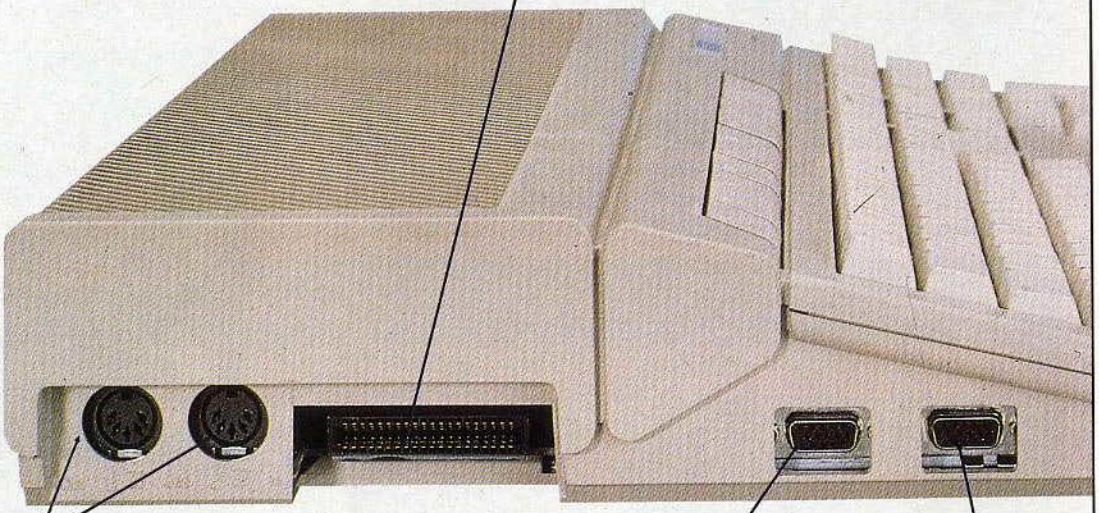


Port vidéo

Cette prise permet le raccordement à un téléviseur muni d'une prise péritel, à un moniteur (couleur ou monochrome) ou à un Genlock. Cette dernière option rend possible le sous-titrage de films vidéo, l'ajout de graphismes ou la sauvegarde sur bande vidéo d'animations graphiques réalisées avec le STE.

Port cartouche

Vous pouvez brancher une horloge, des samplers (digitaliseurs sonores), des programmes sous forme de cartouches, des numériseurs d'images, des clefs de protection pour logiciels, etc.



Prises MIDI (In et Out/Thru)

Pour «piloter» un synthétiseur et, à l'instar de Jean Michel Jarre, composer vos propres mélodies et jingles.

Deux ports joysticks

destinés chacun à recevoir un pistolet optique et un «paddle» ou bien deux joysticks supplémentaires.

Création graphique et vidéo
Des logiciels pour dessiner

Créez vos graphismes, animez les, mixez. Avec le STE, devenir un dieu de la création ne tient pas du miracle.

Les fantastiques capacités graphiques du STE (palette de 4 096 couleurs, image 320x200 pixels, blitter) sont à l'origine de l'émergence d'une nouvelle gamme de logiciels.

Dessiner sur STE

Les programmes dédiés au dessin sur STE sont nombreux. On peut les classer sommairement en 2 groupes: les programmes de dessin destinés à la réalisation d'images couleur en bit map et les programmes utilisant le dessin vectoriel. *Neochrome* et *Degas* sont les deux standards simples et rapides de la création sur STE. Aujourd'hui, ils sont dépassés par des produits plus puissants. ZZ *Rough* de **Human Technologies**, est un logiciel de dessin un peu à part, basé sur la technique graphique qui donne son nom au programme: le rough. *Dali 3* d'**A.L.M**, grâce à ses nombreuses fonctions (transformation d'une couleur en niveau de gris, utilisation de la palette du STE, outils divers,etc.), s'érige en maître parmi ces programmes. On peut y observer un vaste assortiment de figures géométriques que l'on peut remplir avec des dégradés tramés. Pour choisir ses couleurs, les 4 096 de la palette défilent sur écran. De nombreux artistes amateurs ou professionnels utilisent de tels programmes. A l'occasion du **Forum Atari**, Tàmas Waliczky, artiste Hongrois, exposera ses oeuvres graphiques sur STE.

Le mont Saint-Michel sous Degas.

Un portrait sous Néochrome.

Créée sous Dali Light.

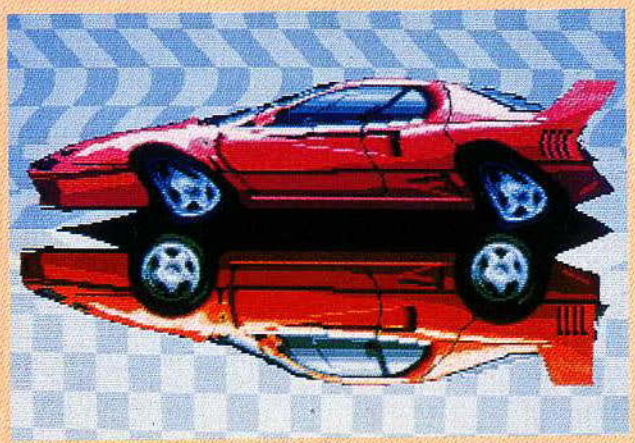
Moins classique, l'affichage des 4 096 couleurs simultanément à l'écran grâce à une astuce logicielle, devient peu à peu un standard permettant la réalisation d'images saisissantes. On peut citer parmi ces logiciels *Spectrum* de **Upgrade Editions** et le remarquable *Canvas* de **Microdeal**. Les logiciels de dessin vectoriel sont également nombreux. *Arabesque* d'**Upgrade** est une application professionnelle fonctionnant dans les deux modes bit map et vectoriel. C'est également le cas d'*Image*, programme principalement destiné à la modification d'images de toutes provenances logicielles.

Graphismes animés

L'animation des images produites est un grand pas à franchir et demande souvent beaucoup de travail mais le jeu en vaut la chandelle. Pratiquement tous les logiciels de dessin sur STE possèdent un petit programme destiné à réaliser un slide-show avec les images produites. Certains logiciels comme la gamme Cyber (*CyberPaint, CyberSculpt...*) vont plus loin et permettent la réalisation de véritables films d'animation de la conception des images (2D ou 3D) à la réalisation du film. Aux antipodes du dessin, d'autres

Tous les genres sont permis.

programmes se sont spécialisés dans l'animation de graphismes produits par d'autres applications. *Imagic* d'**Application system** en est un très bon exemple. Ce programme contient à la fois un langage de programmation dédié à l'animation et une véritable table de montage et de mixage de graphismes, dotés de fonctions et d'effets tous plus saisissant les uns que les autres (rotation, symétrie, zoom, effets de fondu enchaînés et d'escamotage, etc.) et complètement paramétrables en durée et en qualité. Le programme génère un script à partir des effets sélectionnés.



Une Ferrari en 512 couleurs sous Spectrum.

A la conquête de la vidéo

Les digitaliseurs et les genlocks ont été conçus pour profiter de tous les atouts de la vidéo.

Les digitaliseurs représentent des appareils électroniques branchés sur STE qui capturent des images provenant d'une source vidéo. Celle-ci est soit une caméra vidéo soit un magnétoscope. L'image capturée est numérisée et peut donc être par la suite modifiée par l'utilisateur. *Vidi ST* de **Human Technologies** est le plus connu des digitaliseurs sur STE. Associé au logiciel *Miximage*, il peut numériser des images de 4 096 couleurs.

Les genlocks ont une finalité différente. Leur rôle consiste à «mixer» du graphisme réalisé sur STE (textes, dessins, animations) avec des images provenant d'une source vidéo.

On a la possibilité d'enregistrer l'ensemble sur bande vidéo si le genlock est relié à un magnétoscope. L'intérêt est alors multiple:

- permettre grâce à l'ordinateur d'agir sur un film vidéo en soulignant un aspect particulier lors d'une projection,
- sous-titrer un film vidéo grâce à un texte réalisé sur l'ordinateur,
- sauver sur bande vidéo les animations graphiques réalisées sur le STE.

Si, sur certains ordinateurs, la connexion d'un genlock tient plutôt de la bidouille, il n'en va pas de même sur STE, qui intègre d'origine une interface pour ce périphérique. **Satellite Télévision** présente à l'occasion du forum un genlock d'emploi très simple pour un prix modique (2 300 F): le *Genlock GST 40.*

Des titrage de films seront réalisés lors de démonstration de ce produit. Il ne faut pas manquer chez **A.L.M.** la carte *Chili* qui constitue une solution professionnelle pour la vidéo comprenant la retouche, le montage, le mixage et la digitalisation en temps réel.

Pour le futur

Le tour d'horizon rapide que nous venons d'effectuer est certes incomplet, mais il permet de se rendre compte de l'extrême diversité des produits qui permettent la réalisation de graphismes sur un STE. L'avenir nous réserve de nombreuses améliorations comme l'accès à des images en haute définition (résolution étendue, palette de plusieurs millions de couleurs) et la vidéo plein écran. Ces améliorations, qui n'intéressent parfois que le monde des professionnels de l'image, rejailliront sans nul doute rapidement sur la micro de loisirs pour le plus grand plaisir des amateurs. ■

Une autre image créée sous Dali.

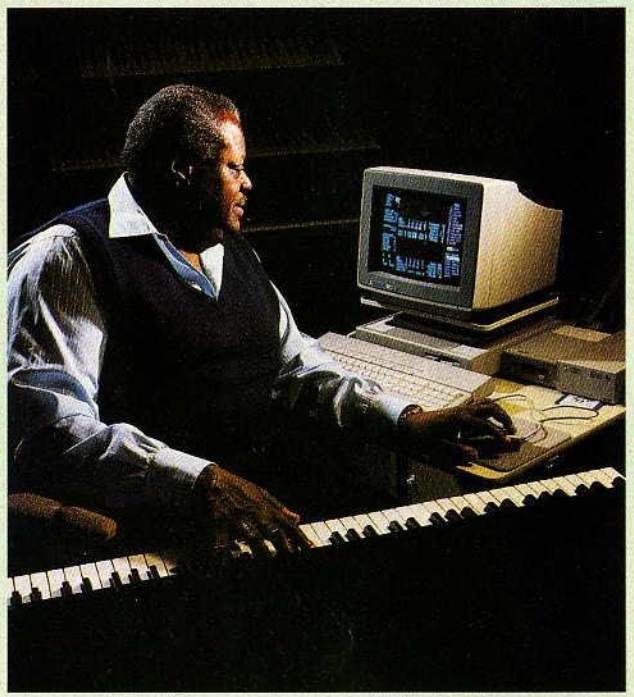
Image digitalisées avec Vidi ST.

Animations consacrées au graphisme

- pour les tout-petits et les plus grands, des séances d'initiation à Néochrome et au Genlock seront effectuées sur l'espace Education,
- digitalisation en temps réel: les visiteurs pourront se faire «tirer le portrait» par les techniciens d'A.L.M. et de Satellite Télévision sur l'espace graphisme et vidéo,
- sous-titrages de bandes vidéo: toujours sur l'espace Graphisme et Vidéo, les visiteurs désirant sous-titrer leur bandes vidéo pourront les apporter sur l'espace de démonstration. Le sous-titrage sera effectué au cours des démonstrations du Genlock GST 40E par les techniciens de Satellite et Télévision,
- Tamas Waliczky, artiste hongrois, présentera ses œuvres graphiques réalisées sur STE,
- des démonstrations de logiciels dédiés à l'animation graphique (série des programmes Cyber, Creator, Animator...) seront réalisées sur STE.

LE STE ET LA MUSIQUE
L'ordinateur musical par excellence

On ne résiste pas à la pureté du son numérique stéréo du STE. De l'apprentissage du solfège à la composition musicale vous n'en croirez pas vos oreilles. Avec ses prises MIDI intégrées, les stars du rock et de la variété l'ont adopté comme standard de la musique assistée par ordinateur.



Oscar Peterson, dieu du jazz, fan d'Atari.

Le STE est prisé par les musiciens, essentiellement pour ses prises MIDI. Pourtant ses processeurs sonores internes offrent un son stéréo d'une grande pureté et donnent l'occasion à tous de découvrir la musique et concevoir des mélodies sans matériel supplémentaire.

Le STE joue les synthes

Music Studio d'**Activision** et *Music Construction Set* d'**Electronic Arts** sont les deux plus célèbres exemples de programmes tirant profits du Yamaha YM2149. Ces logiciels permettent à l'aide de la souris d'afficher sur une partition les notes et de faire rejouer le morceau à l'ordinateur. On choisit un instrument, puis un type de note (croche, noire, blanche, etc.) et on la positionne sur la partition. A un instant donné, il est possible de jouer trois notes en même temps, provenant soit du même instrument soit de plusieurs différents.

Si vous préférez les sons numérisés, le STE possède un DAC, processeur spécialisé dans la reproduction de tels sons. Pour créer ceux-ci, il vous faut un digitaliseur sonore: *Duo-Digit* de **Euromatique Technologie**, *Stos Maestro Plus* d'**Ubi Soft**, ou *ST Replay Pro* de **Guillemot International**.

Des logiciels permettent de concevoir de véritables mélodies de plusieurs minutes à partir de ces échantillons sonores. Ce sont les «soundtrackers». Il en existe plusieurs: *Quartet* de **Guillemot International**, *HMS Sound Tracker* d'**ESAT**, *Digital Song Teazer* de **France Teazer**, *TCB* de **MPH**.

Certains éditeurs ont rajouté à l'Atari un processeur sonore supplémentaire, sous forme de cartouche.

FM Melody Maker d'**Upgrade Editions** apporte à votre ST, 78 instruments (à vent, des cordes, des percussions, des orgues, des pianos, etc.) et 9 voix sonores en stéréo.

Music Master d'**Ubi Soft** permet la création de musique sur seize voix. *Music Master* utilise des sons digitalisés. Ces derniers peuvent être travaillés à l'aide de plusieurs outils (filtres, reverb, échos, vibrato, etc.). Il est même possible de «dessiner» un son à la souris.

Les logiciels éducatifs, pour apprendre les bases du solfège sont très nombreux sur STE. Parmi eux, *Clé de sol* de **JCD**, *Miréla* et *Melodik* de **Jeriko**.

Le STE et le MIDI

Parmi les nombreuses interfaces du STE, deux d'entre elles ont particulièrement contribué à son succès dans le monde. Ces deux interfaces sont les prises MIDI.

MIDI est l'acronyme de Musical Instrument Digital Interface, interface numérique pour instruments de musique.

Si le STE peut par lui même produire de la musique grâce à ses processeurs internes, ses prises MIDI lui ouvrent un domaine d'application beaucoup plus vaste. Grâce à elles, le STE peut piloter un ou plusieurs instruments équipés des mêmes interfaces. Ces derniers vont des petits claviers portables à bas prix, jusqu'aux workstations des grands professionnels de la musique synthétique.

Qu'est-ce que le MIDI?

Les prises MIDI permettent à l'ordinateur et l'instrument qui y est raccordé, d'établir un dialogue sous forme de codes standardisés. L'ordinateur et l'instrument s'échangent des informations MIDI (des évènements musicaux) et non des notes à proprement parler. Via les prises MIDI, le musicien envoie des commandes comme jouer ou éteindre une note, changer de son, etc.

Cet échange s'effectue dans les deux sens. Lorsque le musicien joue une mélodie sur son synthé, ce dernier envoie à l'ordinateur les codes MIDI correspondants. Le STE peut alors les enregistrer en mémoire, les stocker sur disquette, générer la partition correspondante, etc.

Inversement, le STE peut envoyer aux synthétiseurs des notes préenregistrées, l'instrument exécutant alors automatiquement la composition.
Chaque système MIDI comporte 2 ou 3 prises: IN, OUT et éventuellement THRU (sur le STE les prises OUT et THRU ont été combinées en une seule). La prise IN est utilisée pour recevoir les informations en provenance d'une source externe. La prise OUT est employée pour émettre des renseignements. Le THRU n'est qu'une duplication de la prise OUT; les informations traversent l'instrument en direction d'un autre. En effet, la norme MIDI permet de gérer simultanément 16 instruments MIDI. L'utilisateur attribue à chaque instrument un numéro MIDI (le canal MIDI). Prenons l'exemple d'un ordinateur jouant une musique composée d'une partie rythmique et d'une partie mélodique. Il suffit d'assigner le canal numéro 3 à la boîte à rythmes et le canal numéro 2 au synthé pour que les instruments respectifs reproduisent simultanément le morceau musical; les deux partitions étant envoyées en même temps par l'ordinateur.

Les logiciels MIDI

Le STE possède la plus vaste bibliothèque de logiciels de musique. On trouve absolument tous les utilitaires envisageables aussi bien dans le domaine public que dans les circuits traditionnels de distribution. Il existe quatre catégories principales de logiciels MIDI:
- les éditeurs de sons, qui permettent à l'aide de l'ordinateur de reprogrammer les sons du synthétiseur et de les stocker sur disquette. La programmation est généralement assez complexe en raison du nombre de paramètres à prendre en compte. Avec le STE, tout se fait beaucoup plus simplement en utilisant la souris,
-les séquenceurs qui enregistrent et rejouent à volonté les évènements MIDI. On les compare, à juste titre, à des magnétophones multi-pistes. Certains d'entre eux effectuent automatiquement les accompagnements, vous jouez la mélodie et l'ordinateur produit le reste. Certains traduisent immédiatement les évènements MIDI en partition affichée à l'écran et éditable sur imprimante,
-les aides à la composition. Ces programmes génèrent automatiquement (et aléatoirement) des mélodies. Le cas le plus célèbre est celui du logiciel AMI (en téléchargement sur le 36.15 ATARI) qui fut utilisé pour la conception de la base mélodique d'«En attendant Cousteau» de Jean-Michel Jarre,
-les logiciels éducatifs: ils sont très nombreux sur STE et permettent un apprentissage en douceur des bases musicales.

Adopté par les artistes

Aujourd'hui une grande majorité des professionnels de la musique, en France comme à l'étranger, utilise le STE. Ce dernier intervient aussi bien dans la composition des morceaux que dans la prestation scénique.
Dire Straits et Marillion furent parmi les premiers à se servir du ST. Dépêche Mode et Mike Olfield ne composent plus leurs disques sans ST. En France, on peut citer des artistes comme Michel Berger dont le nouveau spectacle «La légende de Jimmy» a été conçu à l'aide de ST. On pourrait en nommer ainsi des centaines (Beach Boys, Blue Oyster Cult, Hall and Oates, Fleetwood Mac, Peter Gabriel, Midnight Oil, New Kids on the Block, The Pointer Sisters, Supertramp, Van Halen, Steve Wenwood, etc.).
Des groupes comme Tangerine Dream utilisent jusqu'à 12 Megas ST sur scène. Les STACY (la version portable du ST) ont accompagné Madonna sur scène lors de sa dernière tournée «le Blond Ambition Tour». Les concerts anglais de Julia Fordham étaient même sponsorisés par **Atari Angleterre**. Des groupes de musique synthétique comme Tangerine Dream, utilisent jusqu'à 12 ST sur scène durant leurs concerts.
Autre cas célèbre, Jean-Michel Jarre dont le récent spectacle «Paris-La Défense une ville en concert» a accueilli plus de 2 millions de personnes. 11 Mega ST étaient présents sur scène! Les ports MIDI ouvrent aux utilisateurs de STE de vastes horizons musicaux uniquement limités par leur imagination et leur créativité. Le coût des synthés a aujourd'hui considérablement baissé. On trouve des claviers MIDI aux alentours des 1000 F.
L'ordinateur permet d'aborder la musique sous un angle différent, sans passer par de longues heures de solfège. Les logiciels éducatifs offrent à tout un chacun la possibilité d'apprendre les bases indispensables chez soi en toute tranquillité. ■

MEGA ST et Synthé en pleine harmonie au concert de Jean Michel Jarre.

Concevoir son Home Studio

Le Home Studio, c'est la reproduction chez soi, à une échelle plus modeste, des studios d'enregistrement professionnels. Il est composé de plusieurs éléments de base: un STE (pilotage des synthés), un clavier, un module sonore (éventuellement intégré au clavier) et diverses extensions optionnelles. Un Home Studio doit permettre de composer et d'enregistrer ce que l'on joue. Les prix d'un Home Studio varient de 5 000 F à 50 000 F suivant le matériel utilisé. Pour débuter, il suffit d'un 520 ou d'un 1040 STE, d'un logiciel de séquence (séquenceur, pour l'enregistrement) tels que Midimixer de Midimix ou Big Boss Plus de Rythm'N Soft, d'un synthétiseur grand public (Farsifa, Casio ou Yamaha PSR dont les prix varient de 2 000 F à 5 000 F) et éventuellement d'un expandeur (destiné à apporter des sons complémentaires à ceux intégrés au synthé). Une telle configuration déjà complète représente un investissement inférieur à 10 000 F.
Avec le temps et les progrès que vous aurez réalisé, vous pourrez faire évoluer votre configuration en ajoutant des expandeurs supplémentaires, des boîtes à rythmes, des processeurs d'effets, un séquenceur évolué (Cubase 2.0 de Saro ou Notator SL de MPI)et un clavier maître haut de gamme.

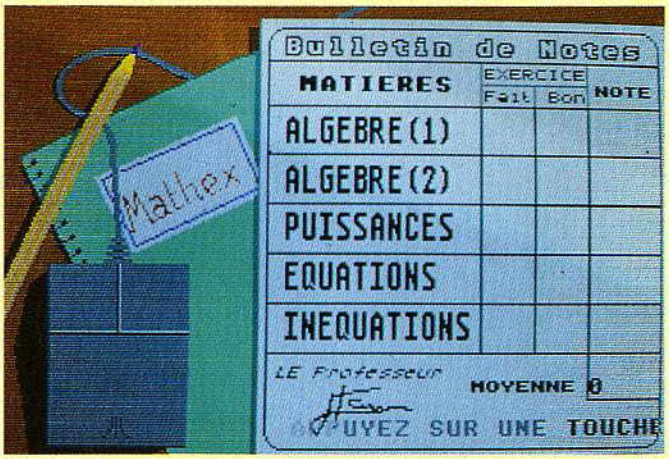
LES LOGICIELS EDUCATIFS
Quoi de neuf processeur?

Faire étudier petits et grands à la maison en évitant les cris et les grincements de dents n'est pas toujours une sinécure. La meilleure solution est certainement, le logiciel éducatif sur STE.

L'enseignement est entré cette année dans une ère nouvelle. Les modifications du temps de travail, les tentatives de suppression ou d'ajout de matières, sans oublier la fameuse réforme de l'orthographe, ont conduit à une prolifération de nouveautés dont le seul critère commun est celui de l'innovation. Les logiciels présentés actuellement témoignent largement de l'effort fourni ces derniers mois par les éditeurs. En voici quelques exemplaires.

Pour plus de facilité, nous avons d'abord classé les éducatifs dans trois catégories, puis réparti à l'intérieur les différentes matières sous forme de rubriques:

- les «didacticiels»: éducatifs qui enseignent à l'utilisateur un type de connaissances bien défini.
- les «documentaires»: bases de données textuelles et/ou graphiques qu'il est possible de compléter soi-même.
- les «ludiciels» ou «jeux éducatifs»: le fond est pédagogique mais la forme elle, est ludique. Derniers venus sur le marché, ils traitent un thème éducatif sous forme de jeu.



Mathex de VTA

Didacticiels

Dans ce domaine **Nathan**, **Micro C** et **Coktel Vision** sont en tête de liste. Toutes les matières sont traitées souvent de manière identique, lorsqu'il s'agit d'une même discipline ou d'un niveau d'étude similaire.

Mathématiques

Coktel Vision propose, dès la sixième, de vous entraîner avec *La Bosse des Maths*, un parcours original au pays des mathématiques. On peut bûcher dès la maternelle avec la série *Maths* (**Micro C**), *Maths College* (**Nathan**), *Réussir* (**Logiciel 44**), *Calcul* (**Hatier**) et même s'exercer avec les gammes *Microbrevet*, *Multicours* (**Coktel Vision**) ou *Microbac* (**Nathan**). **VTA** est aussi de la fête avec ses logiciels *Mathex*, *Junior* et *Cadet*. Chacun de ces programmes contient en cas de besoin une leçon s'y rapportant, suivi d'une série d'exercices de difficulté croissante. Au terme de cette initiation, une note globale permet d'évaluer le niveau de l'élève.

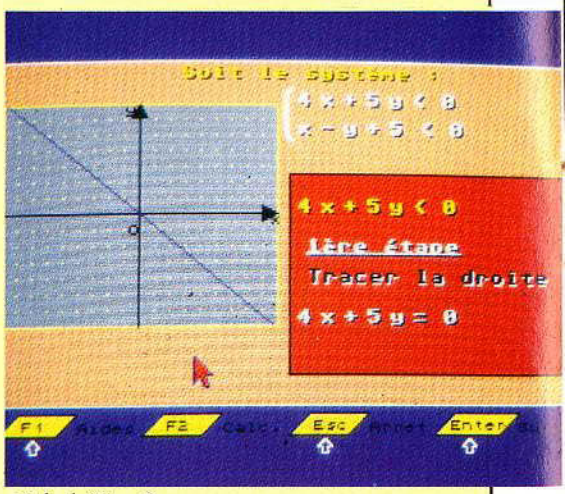
Français

Une pléiade de logiciels sont proposés dès la maternelle. Grammaire, orthographe ou vocabulaire, le choix est vaste, au point qu'il devient difficile de sélectionner. **Nathan** propose une excellente série *Langue Francaise Ecole*, **Micro C** une gamme de produits couvrant toute la scolarité. **Logiciel 44** complète sa collection *Réussir* en introduisant la grammaire et la conjugaison, tandis que **Hatier** initie dès le cours préparatoire les futurs Goncourt.

Pour un apprentissage plus en douceur, **Coktel Vision** propose *Monte Cristo* et *Francais XVIe au XXe siècle*.

Le premier permet, par une approche originale de son oeuvre, d'aborder une base de données sur Alexandre Dumas et son époque avec, en parallèle, un travail sur un récit adapté. Le second est une étude de cinq textes, base de données historiques à l'appui. Coup de chapeau au passage à un nouveau venu, **Bordas**. Doté d'une carte de visite pédagogique des plus solides, mais novice en informatique, l'éditeur scolaire démarre en adaptant sa collection **Joker**, recueils d'exercices conçus pour l'entraînement à domicile. Quatre logiciels sont disponibles, dont deux de français.

Jeriko ne s'est pas endormi sur les lauriers d'*Histoires de villes et de Maisons* et, après un an de réflexion, présente *Lire les auteurs*, un logiciel d'aide à la lecture.



Maths de Micro C

Langues

Plus raison d'appréhender l'Europe de 1992. Dès le primaire, **Micro C** initie l'enfant aux premières notions de la langue avec les verbes les plus courants (*Anglais et Espagnol primaire*). Pour les plus grands, **Nathan** propose les très bons *Anglais pour le bac* et *English for business*, deux outils indispensables une fois sortis du lycée. **Coktel Vision** lui, nous emmène pour une série de balades dans différentes capitales européennes. Un excellent entraînement bilingue.

Apprentissages des langues de Nathan

Ludiciels

Voici sans conteste la catégorie préférée de nos petites têtes blondes. Tous ces programmes ne sont pas vraiment des didacticiels dans le sens où ils n'enseignent pas à l'utilisateur un type de connaissances bien défini, mais servent à mettre en éveil certains sens à l'aide de jeux éducatifs. Par exemple, une aventure nécessite un bon sens de l'orientation, de l'observation et de stratégie, tout en accordant à l'enfant une certaine autonomie. Les productions sont nombreuses et ne cessent de nous épater depuis l'arrivée, il y deux ans, des célèbres *Rody et Mastico* et *Troubadours* (**Lankhor**). Aujourd'hui, *Rody et Mastico* doit faire face a des programmes tels que la série *Labyrinthes* (**Nathan/Retz**), des jeux d'aventures dont vous êtes le héros et qui entraînent chacun d'entre vous dans un périple différent parsemé d'embûches matheuses ou grammaticales. *The lift* (**Nathan**), lauréat du concours 1988 des logiciels éducatifs, est une enquête en anglais se déroulant en trois phases et qui porte essentiellement sur la compréhension de la langue écrite. **Coktel Vision** vient de terminer *ADI*, un jeu de stratégie et de réflexion pour les primaires et nous propose deux introductions au monde des grands avec *Les castors juniors dans la foret* et *Les trois petits cochons s'amusent*. **Myriad** avait déjà trempé dans *La vie du lac*, fruit d'une première association avec l'**EDF**, qui nous renseignait de façon très intéressante sur la vie au fond de nos rivières.

Aujourd'hui, toujours avec l'**EDF** et le **Conseil Supérieur de la Pêche**, il nous présente *Salmon, l'aventure du saumon*. Tout en jouant le rôle du saumon vous serez initié aux mystères des poissons migrateurs. Nous avons aussi retenu *Challenge* (**Nathan**) qui s'adresse aux premières et terminales à vocation économique, en simulant une gestion d'entreprise qu'il faut maintenir à flot face à la concurrence. **Jeriko** nous revient avec *Evaluation*, un jeu dédié aux 6-12 ans qui aborde les notions de représentation graphique des nombres, en évaluant des grandeurs. Clin d'oeil à **CCD Informatique** pour son logiciel remarquable *Les cris des animaux de la ferme*.

Cette société propose toute une gamme de logiciels éducatifs à synthèse vocale, que vous pourrez découvrir au Forum.

Conférence Forum Atari

Pour en savoir plus sur les éducatifs, nous vous invitons à assister aux conférences consacrées à ce domaine, le samedi 20 octobre: l'ordinateur à la maison et à l'école (de 10 H à 12 H), un débat animé.

Documentaires

Passons maintenant à un autre aspect de l'éducatif: «le documentaire». Présenté le plus souvent sous forme de base de données textuelles et/ou graphiques, il permet également de tester ses connaissances ou de les actualiser en le complétant selon ses besoins. **Esat**, **Nathan** et **Asde** proposent chacun une base de données géographiques, *Découvre les pays du monde*, *ST Globe* et *Géographie*. A noter que *ASDE*, distribué par **Ubi Soft**, nous vient tout droit du Canada, ce qui semble indiquer un intérêt soudain pour le domaine éducatif de la part du grand distributeur de jeux. Comme leur nom l'indique, il s'agit d'atlas mondiaux agrémentés de questions sur les pays, capitales, populations, etc.

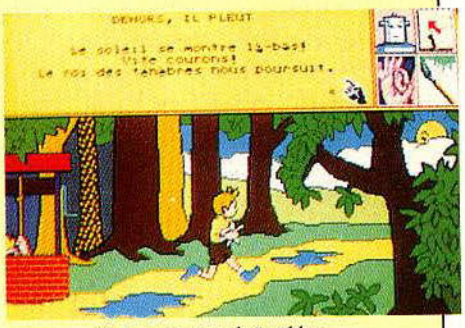
Micro C nous offre *Guillotine* et *Révolution 89*, deux logiciels d'histoire.

Le premier est un pendu, le second est une base de données chronologiques de l'époque révolutionnaire.

Eveil

On ne pouvait clore cet article sans parler des logiciels d'éveil, pour lesquels **Carraz** a fait tant de choses. Rachetée après son dépôt de bilan par **Colorado Technologies**, la marque subsiste et nous devrions voir arriver très bientôt de nouveaux produits.

On peut toutefois noter une participation quasi-générale de toutes les sociétés, pour aider les tout-petits à trouver leur «voie». Nous citerons entre autres *Fun school* (**Database**) et *Educ maternelle* (**Micro C**). ■


Rody et Mastico de Lankhor

Ateliers Forum

L'association «Paris pour Les Jeunes» anime trois ateliers autour des thèmes de l'écriture, de l'image et de la robotique.

L'OCCE (Office Central de Coopération à l'Ecole) initie les jeunes à la fabrication d'un journal de classe. Ne ratez pas le kiosque où toutes les œuvres seront exposées.

Sur l'atelier «Activités d'Eveil», essayez les logiciels éducatifs à synthèse vocale de la société CCD Informatique.

LES JEUX DU STE

Des mondes fous, fous, fous...

Passionnés de jeux de réflexion ou de combat, d'aventure ou de sport, sur le STE rien n'arrête votre passion ludique. Joueurs, à vos marques...

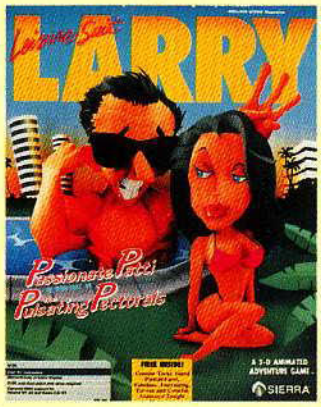
S'il est un domaine particulièrement fourni en logiciels, c'est sans conteste celui du jeu. En effet on peut estimer que, bon an mal an, il sort environ... un millier de jeux pour votre machine favorite!

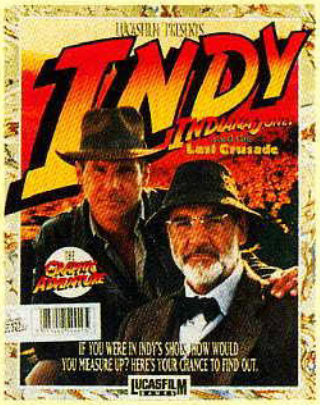
Bien entendu, tous ne sont pas originaux ou de qualité exceptionnelle, aussi un choix sérieux s'impose.

Avec l'aide amicale de toute la rédaction d'**Atari Magazine**, nous vous soumettons une sélection des meilleurs jeux disponibles actuellement. Vous pouvez faire sans crainte vos courses grâce à cette liste, vous n'y trouverez que de l'excellent, de l'original, du très bien fini, du sûr, du «qui dure longtemps», de celui qui vous tient éveillé jusqu'aux premières lueurs de l'aube. Demain, ça va être dur au bahut...

Aventures

Les vedettes de cette catégorie sont les jeux d'aventures de chez **Lucasfilm Games** à savoir: *Maniac Mansion, Zac Mc Kraken, Indiana Jones* (en français), talonnés de près par **Sierra on Line** avec les fameux *Larry I, II, III*; les *Space Quest* et les *King Quest*. Les éditeurs français ne sont pas en reste dans cette catégorie avec des réussites exceptionnelles comme *Maupiti Island* de **Lankhor**, *B.A.T.* d'**Ubi soft**, *Blood, Drakken* et *Kult* d'**Infogrames** et toute la série des *Meurtres* de **Hitech Productions**, notamment le dernier: *Murder in Space*. A noter le grand succès qu'a connu *Les voyageurs du temps* de **Delphine software**.





Rôle

Labyrinthes et rencontres de toutes sortes, voilà le lot des guerriers, mages et voleurs perdus dans les mondes fantastiques de *Donjon Master* et de sa suite *Lord Chaos* de **FTL**, une référence du genre.

Vous apprécierez également toute la série des *Bard's Tale* d'**Electonic Arts** ainsi que la série des *Ultima* d'**Origin**.

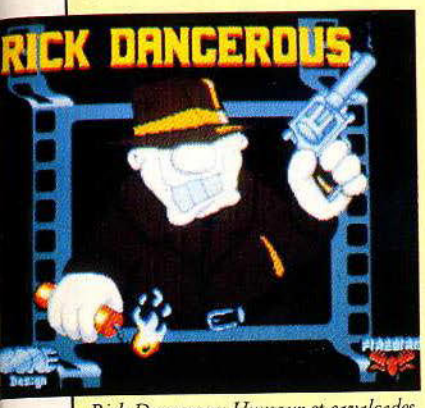
Dans le genre un peu plus simple on trouve également *Iron Lord* d'**Ubi Soft** et *Day of the Viper* de chez **Accolade**, ce dernier se passant dans un monde futuriste. Dans le même genre viennent de sortir coup sur coup *Dragonflight* de **Thalamus** et *Legend of Faerghael* de **Rainbow Arts**.

Sport

Vous n'aurez ici que l'embarras de la raquette et du crampon, avec des jeux techniquement très évolués. Pour le tennis, on trouve: *Great Courts* de **Ubi soft**, *Tennis Cup* de **Loriciel**, *Tie Break* d'**Ocean**. Pour le foot: *Kick Off 2* de chez **Anco**. Il reste bien entendu d'autres domaines où attraper des courbatures comme le Volley Ball de chez **Ocean** nommé *Beach Volley* et les classiques de chez **Epyx** qui proposent cinq ou six épreuves avec *The Games Summer Edition, The Games Winter Edition* ainsi que *California Games*.

Plateformes

Sauter de murs en murs, toujours plus loin en évitant le contact des méchants, voilà ce que proposent les jeux de plateformes ou d'échelles dont l'ancêtre est le célèbre *Donkey Kong* avec son ineffable Mario Bros. Dans cette catégorie où l'on trouve de nombreuses adaptations de jeux de café, il y a incontestablement de très belles réussites: *Nebulus* de **Hewson**, *Rick Dangerous* de **Rainbird**, *New Zealand Story, Rainbow*



Rick Dangerous: Humour et cavalcades.

Islands d'**Ocean**, ainsi que tout dernièrement *Venus* de **Gremlin**. Sans oublier *Lode Runner*, le précurseur absolu de chez **Broderbund** qui, ayant subi un savant lifting, retrouve une saveur juvénile toujours aussi prenante.

Casse briques

Une des plus anciennes pratiques des jeux vidéo a été remis au goût du jour avec d'astucieuses variantes qui leur donnent une vie nouvelle. Si *Arkanoïd* de **Imagine** reste une

Krypton Egg: Des options originales

référence absolue, il faut encore citer le très musical *Krypton Egg* d'**Hitech Production**, *Bolo* stupéfiante variante de 50 tableaux jouable en haute et moyenne résolution et le très étonnant *Titan* de **Titus**.

Boules sautantes

Ces petits jeux sympathiques ne visent qu'à détendre en offrant une rapidité d'action, une variété de tableaux et un brin de stratégie. On jouera ainsi avec grand plaisir à *Skweek* de **Loriciel** et à *Jumping Jakson* d'**Infogrames**.

Shoot'em up

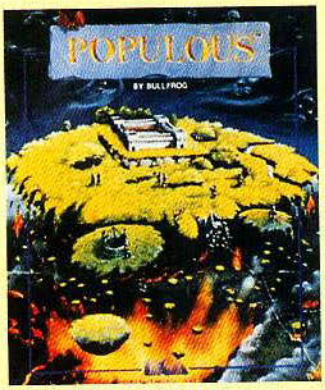
Catégorie «destroy» par excellence, tout ce qu'il vous faudra pour manier ces softs, ce sont des phalanges en titane et un joystick à tout épreuve. Citons parmi les meilleurs: *Xenon II* d'**Images Works**, *Blood Money* de **Psygnosis**, *Mr Heli* de **Firebird** et *Silkworm* de **Virgin Games**. Il ne se passe pas une semaine avant qu'il n'en sorte deux ou trois. Les derniers remarqués sont *Wings of Death*

Xenon 2: Le dégom them'up.

de **Thalamus** et *Turrican* de **Rainbow Arts**.

Univers

Sous ce label se cache des programmes tout à fait originaux qui vous font jouer le rôle du créateur. Voici deux softs excellentissimes dans cette catégorie. A vous de faire croître et prospérer vos populations puis, de déclarer la guerre aux méchants comme dans *Populous* de **Bullfrog**; à vous de prendre les destinées d'une ville entière, de construire des routes, des centres commerciaux, des résidences afin d'attirer le maximum de gens comme dans *Sim city* de **Maxis**.



Simulation de vol

Une catégorie reine pour le ST. En effet, les simulateurs de vol ont atteints un réalisme et une complexité sans précédent tout en bénéficiant de graphismes étonnants, de bruitages et de notices copieuses et documentées. Les fans du manche n'auront que l'embarras du choix entre les programmes suivants: *Falcon* de **Spectrum Holobyte** avec également un *Falcon mission disk* en complément, *F16 Combat Pilot* de **Digital Integration**, *Fighter Bomber* avec également son *Bomber advanced*

Mission disc, F-19 Stealh Fighter de **Microprose** et *F29 Retaliator* d'**Ocean**. Reste encore à signaler un remarquable programme de **Lucasfilm Games**: *Battle of Britain*, en attendant la mise dans les échoppes de *ATF II* de **Digital Integration** et *Chuck Yeager's advanced Flight trainer* d'**Electronic Arts**.

Spatial

Il existe un type de jeu qui mélange de la simulation économique, du voyage interstellaire, de la bataille spatiale; le prototype en est *Elite* de **Firebird**. *Space Rogue* de **Mindscape** inclut l'aspect aventures et jeu de rôle tandis que *Warhead* ne s'intéresse qu'au côté missions.

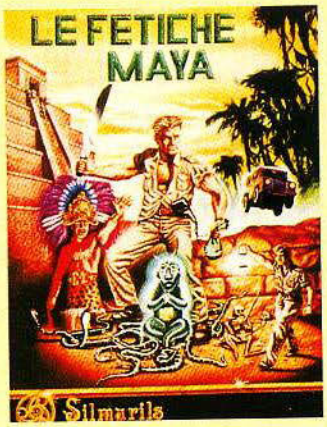
Faces pleines

Vous êtes le héros et c'est par vos yeux que vous progressez dans le jeu. Déplacez le regard et la perspective change car tout le décor en trois dimensions est reconstruit. De chez **Incentive** on trouve *Driller, Dark side,*

Total Eclipse et le dernier né *Castle Master*. L'inventeur du genre, **Novagen**, vient de sortir le très beau *Damocles*. Une mention spéciale est à attribuer à *Interphase* d'**Image Works** pour sa dimension stratégique et déconcertante ainsi que pour *Infestation* de **Psygnosis** qui recréé un monde futuriste plein de dangers.

Arcade/Aventure

Cette catégorie est celle où l'on essaye de réfléchir après avoir tattané tout ce qui bouge.. C'est dire que le mélange d'adresse et d'astuce est toujours présent dans ces jeux; qu'il faut bien entendu se servir de ses muscles



mais aussi faire fonctionner sa cervelle. Si *Barbarian* de **Psygnosis** reste une référence et un classique du genre, il faut mentionner également le travail particulièrement soigné de la compagnie française **Silmarils** qui s'est spécialisée dans le genre. Citons à cet égard **Thargan**, *Le fétiche Maya*, *Colorado* et *Star-Blade*.

Combat

A mains nues ou armé d'un bâton, vous allez sans pitié caresser le cuir de tous vos opposants. Les jeux de karaté qui ont fait fureur il y a quelques temps, sont beaucoup moins à la mode, n'empêche qu'une bonne peignée de temps à autres, ça fait du bien! *Barbarian* de **Palace** reste l'une des confrontations les plus sympathiquement musclées et sanglantes du genre.
International Karaté + de **Software Studio** est vif et souple tout en distillant quelques

touches d'humour pince-sans-rire.
Chamber of Shaolin de **Grand Slam** est très plaisant et permet de se constituer un répertoire de combattants.
Double Dragon d'**Ocean** est plus proche de l'arcade avec la possibilité de jouer à deux. On constate que les derniers programmes sortis gagnent souvent en qualité, ainsi il faut remarquer le très intéressant *Oriental Games* de **Microprose** le dernier à avoir vu le jour dans cette catégorie.

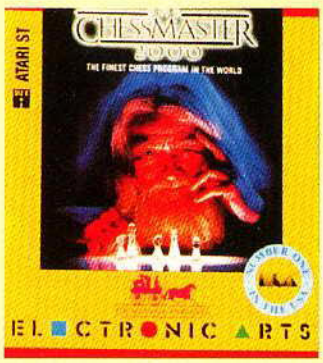
Plateau

Ce sont des jeux qui s'appelaient autrefois jeux de société car ils se jouaient autour d'une table entre amis.

La micro informatique s'est penchée sur le sujet pour évacuer toute la partie pénible attachée à cette pratique (ranger les billets, distribuer les pions, etc.). La plupart des jeux ont été ainsi transcris pour ordinateur sans faire de très grosses réussites. Il faut mentionner malgré tout *Trivial Pursuit* de **Domark** et surtout l'exceptionnel *Full Metal Planet* de **Hitech Productions** adapté d'un jeu créé par la société **Ludodélire**. Complexe, alliant à la fois stratégie et rapidité, voilà l'exemple parfait de ce que l'informatique peut apporter aux jeux de plateau.

Echecs

L'avantage d'un programme d'échecs est de constituer un



adversaire toujours disponible. Les programmes actuels tournent autour de 2000 points Elo maximum ce qui les situent comme d'excellents joueurs mais loin derrière les professionnels qui tournent au-dessus de 2400 points ELO. Les programmes les plus performants sont *Chess Master 2000 d'*Electronic Arts, *Sargon* de **Logotron**, *Psion Chess* de **Psion**, le très agréable *Chess Champion 2175* de **Software Tools** et le très drôle (mais pas très fort) *Battle Chess* d'**Electronic Arts**.

Formule 1

Ou plus simplement courses de voitures. Il y en a de toutes sortes et pour tous les goûts.
Depuis les circuits plutôt simplifiés de *Hot Rod* jusqu'aux courses les plus sophistiquées en 3D faces pleines ultra rapide de *Stunt Car* de **Microprose**. Bien entendu, et en plus classique,

Stunt Car: Un jeu de haute voltige.

vous n'hésiterez pas deux dixièmes de secondes à choisir parmi *Crazy car II* de **Titus** et *Turbo Cup* de **Loriciel** en prenant les deux. Vous pouvez également compléter avec les classiques des adaptations de jeux de café: *Outrun* et *Chase H.Q.* de **Ocean**. Et si c'est la moto qui vous fait vibrer, alors votre préférence ira à *Super Hang On* de **Electric Dreams** ou *RVF Honda* de **Microprose**.

Réflexion

Puzzles complexes et parties variées et rapides sont l'ordinaire de ces programmes dont le fameux *Tetris* de **Mirrorsoft** est le prototype. On trouve des clones très plaisants comme *Welltris* de **Spectrum Holobyte** et *Block Out* de **Rainbow Arts** ou bien des variantes comme *Klax*. *Atomix* de **Thalion** joue avec la simplicité des mouvements et la confection des molécules un peu comme *E-Motion* de **US Gold**. Plus différent et se rapprochant du moins des tuiles du Ma-ongh dans les graphismes il faut signaler aussi l'excellent *Râ* de **Rainbow Arts**.

Wargame

Mieux que la guerre, car on peut y rejouer les batailles sans risques et autant de fois qu'on le désire, le wargame est un genre difficile d'accès et nécessite de longues heures de pratique. C'est vrai, mais quel plaisir quand on commence à en saisir les rouages... Classique mais animé *Waterloo* de **PSS**, est un bon renouvellement du genre généralement pratiqué sur hexagones. Pourtant, le fin du fin pour les stratèges reste *UMS* de **Rainbird** qui est complet certes mais abstrait.
Plus diplomatique et se rapprochant des jeux de plateaux on trouve *Balance of power 1990* de **Mindscape**. *Silent service* de **Microprose** est la meilleure et la plus riche simulation de sous-marin pour le moment. Plus facile d'accès, *Sherman M4* de **Loriciel** est un joli compromis entre la stratégie, l'action, les missions à remplir dans un décor en 3D.
Tranchant sur le genre par l'ergonomie et la beauté des graphismes, citons encore *Battlemaster* de **PSS**, plus arcade, et *The ancient art of War* de **Broderbund** très, très ergonomique. L'un des plus beaux programmes stratégiques, mélangeant de la simulation de conduite avec des vues en 3D faces pleines reste néanmoins *Midwinter* de **Microprose**, une incontournable réussite. ■

COUP D'ŒIL

Essayez-les au Forum Atari

EDUCATIFS	SOCIETE	THEME
Anglais Primaire	Micro C	Anglais
Anglais pour le bac	Nathan	Anglais
Challenge	Nathan	Economie
Collection Joker	Bordas	Francais–Maths
Collection Maths	Micro C	Mathématiques
Découvre les pays du monde	Esat	Base de données
Educ Maternelle	Micro C	Eveil
English for business	Nathan	Anglais
Espagnol primaire	Micro C	Espagnol
Gamme Microbac	Nathan	Révision
Guillotine	Micro C	Pendu
Langue française école	Nathan	Francais
Les cris des animaux de la ferme	CCD	Eveil
Maths College	Nathan	Mathématiques
Révolution 89	Micro C	Base de donnée historique
Rody et Mastico 1, 2 et 3	Lankhor	Eveil
ST Globe	Nathan	Base de données géographique
The lift	Nathan	Anglais
MUSIQUE	**SOCIETE**	**THEME**
Cubase 2	Saro/Steinberg	Séquenceur MIDI
Big Boss Plus	Rythm'n Soft	Séquenceur MIDI
DST	France Teazer	Soundtracker
La clé de sol	MPI/JCD	Educatif musical
Live Teaching Systems	Rythm'n Soft	Educatif musical
Music Master	Ubi Soft	Soundtracker 16 voies
Notator SL	MPI/CLab	Séquenceur MIDI
ST Replay Pro	Guillemot	Numériseur sonore
GRAPHISME	**SOCIETE**	**THEME**
Animator	3615 Atari	Animations
Canvas	Guillemot	Dessin bitmap
Creator	Application Systems	Dessin et animation
Dali 3	ALM	Dessin Bitmap
Degas Elite	Guillemot International	Dessin bitmap
Image	Aroback	Dessin et retouche
Imagic	Application Systems	Animation
Neochrome	36.15 Atari	Dessin bitmap
ZZ Rough	Human Technologies	Création de roughs
VIDEO	**SOCIETE**	**THEME**
Chili	ALM	Système vidéo complet
Genlock GST 40	Satellite et Television	Genlock pour STE
Miximage	Human Technologies	Utilitaire pour Vidi ST
Vidi ST	Human Technologies	Numériseur vidéo

Le Lynx
Atari invente le walkgame

Que de chemin parcouru et d'évolutions technologiques vécues depuis la célèbre VCS 2600 d'Atari, première console de jeux, toujours aussi dynamique dix ans après sa naissance!

Avant tout portable

Avec ses dimensions réduites (27,5x11x4cm) la console *Lynx* est réellement portable. Son boîtier anthracite, aux formes arrondies, possède une parfaite ergonomie permettant une excellente prise en main. Fabriqué dans un alliage léger qui impose le respect par son aspect fin et soigné, le *Lynx* résiste aux chocs. Sa petite taille et sa robustesse vous autoriseront à l'emmener à peu près partout... sauf au fond de la mer!

Tout en couleur

L'écran intégré est un écran LCD tout à fait remarquable. En couleur et rétro-éclairé (il est donc possible de jouer dans le noir total) il n'a pas les défauts traditionnels des écrans à cristaux liquides, car il est rapide et possède une excellente visibilité sans phénomène de rémanence. Capable d'afficher 16 couleurs parmi une palette de 4 096, il mesure 9x9 cm (3,5 pouces) et a une résolution de 160x102 pixels offrant en réalité, car il faut la comparer à la taille de l'écran, la même finesse que celle d'un ST en basse résolution. On s'aperçoit ainsi que le *Lynx* détient les capacités graphiques du STE: même palette, même nombre de couleurs visibles et résolution semblable. Quant au son, il utilise une technologie 32 bits sur 4 canaux séparés.

Portable, muni d'un écran couleur, pourvu d'un son numérique sur quatre voies, de capacités graphiques et d'animations exceptionnelles, le Lynx est une console de jeux étonnante.

Pour les droitiers comme pour les gauchers

Sur la partie gauche, la manette omni-directionnelle intégrée s'oriente dans huit directions. Sur la droite, apparaissent trois touches OPTION 1, PAUSE et OPTION 2; quatre boutons de feu (deux boutons A et deux Boutons B) et le haut-parleur intégré. Ces boutons de tir n'ont pas été inutilement doublés. En effet, en appuyant simultanément sur les touches PAUSE et OPTION 2, l'écran pivote de 180 degrés et en renversant la console on joue avec la manette à droite.

On trouve aussi une prise casque à l'arrière, de type baladeur et une prise Comlynx pour jouer à plusieurs. Un câble, fourni d'origine, permet ainsi de se relier à une autre console (jusqu'à 8 maximum) et de vivre à quelques-uns la même aventure. L'alimentation se fait soit par l'adaptateur secteur, fourni également, soit par six piles bâton (R6), ou encore par un adaptateur allume-cigares (en option).

Des programmes à la carte

Un des bords arrondis du *Lynx* possède une trappe qui, basculée, laisse découvrir un connecteur. C'est dans ce dernier, que viennent se loger les «cartouches» de jeux. Quoique de petite taille elles peuvent atteindre une époustouflante capacité de 2 Mo! Une de ces cartes contenant le jeu *California Games* d'**Epyx** est fournie avec la console.

Une technologie de pointe

Côté processeur, on trouve un 6502 cadencé à une vitesse inhabituelle: 16 MHz! Ce n'est pas tout. Sur le *Lynx*, sprites, scrollings et zooms sont câblés. Oui, même les zooms! Il s'agit d'une véritable révolution technologique que seules quelques rares bornes d'arcades possédaient et qui trouve pour la première fois sa place dans une console de jeux. Le *Lynx*, première console de jeux couleurs portable, est une incontestable réussite, qui a enthousiasmé tous ceux qui l'ont essayé. Cette console constitue, avec le Portfolio, une cinglante démonstration de l'avance technologique d'**Atari** en matière d'informatique de poche.

Electrocop

Flic du XXIe siècle, mi-homme mi-robot, vous voilà chargé de délivrer la fille du président. Elle est gardée par de méchants robots dans un complexe à plusieurs niveaux. Des portes verrouillées par des codes secrets donnent accès à ces différents niveaux. Chaque porte est contrôlée par un terminal qu'on peut consulter. Il donne diverses informations sur le complexe et ses habitants. On peut également y lancer un programme de recherche de codes pour ouvrir les portes et même y jouer à Asteroids, Breakout ou au Taquin! Le dédale est représenté en perspective avec un effet 3D saisis-

sant. *Electrocop*, qui demande beaucoup de patience et de vivacité, mêle avec réussite arcade et aventure.

Gates of Zendocon

De l'arcade dans toute sa splendeur! Dans *Gates of Zendocon* vous devrez sur 99 niveaux repousser des vagues d'envahisseurs. Dans la lignée de *R-type* et *Consors*, ce jeu superbement réalisé ravira les fans de «shoot'em up». Tous les ingrédients d'un bon arcade sont présents: armes multiples et dévastatrices, des dizaines de sprites à l'écran, des centaines d'envahisseurs, des décors étonnants et des scrollings différentiels de toute beauté!

Des jeux, des jeux, encore des jeux!

Voici quelques aperçus des jeux déjà sortis sur le Lynx, les prochains arrivant incessamment.

Blue Lightning

Blue Lightning est un clone du célèbre *Afterburner*. Comme toujours sur le Lynx, l'animation 3D est époustouflante et égale ce qui se fait de mieux sur un micro. A bord d'un chasseur ultra-moderne, vous devez accomplir diverses missions en

territoire ennemi. Il vous faudra le plus souvent voler en rase motte au dessus de terrains accidentés ou envahis de troupes hostiles, pour éviter les radars: canyons, montagnes, mers etc. Lorsque vous avez passé un tableau, l'ordinateur vous donne un code d'accès au niveau suivant. Ainsi vous pourrez toujours reprendre le jeu, au niveau où vous l'aurez abandonné. Très progressif, d'une réalisation irréprochable, *Blue Lightning* est un des meilleurs jeu du Lynx. A posséder absolument!

Chip's Challenge

Les anglais appellent ce genre «Puzzle». Il s'agit pour chaque tableau d'éviter les obstacles et de retrouver les différents circuits disséminés dans des labyrinthes logiques. Situé entre *Bombuzal* et *Boulder Dash*, *Chip's Challenge* nécessite adresse et réflexion pour venir à bout (et à temps) de chaque niveau. Tout tableau possède un code, permettant au joueur de reprendre une partie abandonnée au dernier tableau réussi. Les graphismes sont simples, mais le jeu est passionnant. Les huit premiers tableaux servent de leçon et vous donne l'occasion de saisir progressivement l'esprit du jeu. *Chip's Challenge* est un vrai défi à l'esprit et à l'imagination. C'est tout simplement génial!

Gauntlet III

Virée massacre sur 40 niveaux colorés, pour les aventuriers qui dénicheront potions, parchemins, trésors et même des terminaux d'ordinateurs, le tout gardé par une flopée de monstres comme le tas de boue qui se divise en plusieurs quand il est touché, le cactus épineux ou le requin de terre dont on ne voit que l'aileron mais dont on sent les dents. Aïe!

Les anciens fervents du genre *Gauntlet* ne seront pas déçus avec cette suite, fidèle aux premiers épisodes et rehaussée d'une ribambelle de trouvailles originales. 4 joueurs peuvent découper du monstre ensemble en se connectant les uns aux autres via Comlynx. A vos machettes!

Slime World

Vous allez vous aventurer dans un monde gluant, boueux, spongieux, verdâtre, bref aussi repoussant que cette ignoble pâte d'un vert translucide douteux, en vente dans les boutiques de farces et attrapes: le «Slime».

Tout au long des six aventures (de difficulté croissante), vous devrez affronter une vingtaine de monstres différents, conçus à l'image du monde dans lequel ils évoluent. Le but du jeu est simple: retrouver la sortie de chaque niveau, en collectant le maximum de diamants que vous pourrez trouver.

Jeu d'arcade/aventure traditionnel, *Slime World* bénéficie d'une animation irréprochable et de graphismes très réalistes. Un univers repoussant pour un jeu passionnant surtout lorsqu'on y joue à plusieurs (jusqu'à 8 joueurs visitant simultanément le même tableau). ■

3615 ATARI
Le serveur serviable

Que vous cherchiez l'adresse d'un revendeur, la réponse à un problème de programmation, de nouveaux logiciels pour alimenter votre ordinateur ou tout simplement à discuter en direct avec d'autres passionnés, le 3615 ATARI est fait pour vous.

Pour utiliser le serveur **Atari**, un minimum d'équipement est indispensable:
- l'élément de base est bien sûr, un ordinateur de la gamme ST. En effet, il vous permettra d'utiliser le téléchargement et de nombreux autres services;
- tout aussi utile (voire indispensable), le minitel. Si vous n'en avez pas, demandez-en un à votre agence **Télecom** (minitel retournable de type M1B, M10B, M2). L'usage d'un Modem de type Hayes au lieu du minitel est possible si vous disposez d'un logiciel d'émulation minitel adapté (utilisez Transity pour télécharger);
- un câble de liaison ST/Minitel à brancher entre la prise RS232 du ST et la prise péri-informatique du minitel est également nécessaire;
- rajoutez un logiciel de communication (ST) et vous voilà opérationnel. Les 3 principaux programmes sont: *Transity, Emulcom 3.0* et *ZZ COM*. Le premier (librement copiable) est dédié au téléchargement. En liaison avec le minitel, il suffit à exploiter tous les services du serveur.

La page d'accès aux 2 sections du serveur.

Les deux autres programmes incorporent un émulateur minitel, ce qui est plus confortable.

Plusieurs services sont exploitables avec le minitel seul, mais pour télécharger ou jouer à *Navytel*, l'ordinateur est indispensable. Si vous souhaitez acquérir le ***kit de téléchargement***, **Atari Magazine** vous propose pour 95 F: le cable, *Transity* et les utilitaires nécessaires (voir offre dans le journal).

Page d'accès à la rubrique exposition Forum Atari.

Le 3615 ATARI

Rien de tel qu'un petit récapitulatif sur les diverses options du serveur pour vous mettre l'eau à la bouche. Cap sur les vastes espaces télématiques! Une fois connectè (**3615 code ATARI**), vous découvrirez rapidement que le serveur **Atari** est scindé en deux parties: L'ORDINATEUR A LA MAISON et L'ORDINATEUR AU BUREAU. Pour commencer, nous parlerons des services présents des deux côtés.

LES ENTREPRISES PEUVENT ACCEDER AU SERVEUR PAR LE 3616 ATARI

Les rubriques

Actualités

Il s'agit des nouvelles et communiqués qui concernent l'univers des machines Atari. Tous les mois, vous trouverez dans cette rubrique le sommaire d'**Atari Magazine**.

Téléchargement ST

Celui-ci est indispensable pour transférer sur votre ordinateur de nombreux programmes (utilitaires, langages, images, démos, jeux, etc.). Ces logiciels, du domaine public, sont copiables et restent en votre possession une fois le téléchargement terminé. Les fichiers en téléchargement sont presque tous compactés. En effet, le compactage est une méthode pour réduire la taille des fichiers et diminue ainsi le temps de transmission et par conséquent le coût du téléchargement. Vous devrez ensuite décompacter ces fichiers pour obtenir le programme original, seul utilisable. Aucun problème, les 3 logiciels de décompactage (*Arc, Archive* et *Compi 14*) se trouvent en téléchargement ainsi que sur la disquette du kit **Atari Magazine**.

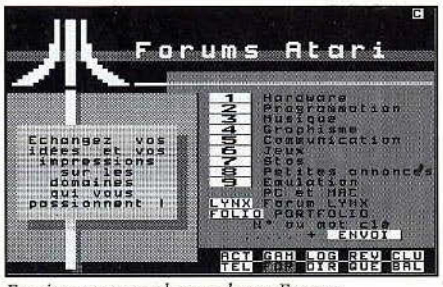
Forums

Une question à poser aux autres ataristes, une information importante à diffuser? Du matériel à vendre? Voici de belles occasions d'utiliser les forums. N'hésitez pas, sélectionnez le thème du Forum (Hardware, Programmation, Petites Annonces, etc.) et écrivez. Les autres utilisateurs (et les animateurs) répondront à vos questions. Notez que certains forums ne sont pas communs aux 2 sections du serveur (AU BUREAU: Bureautique, Micro Edition - A LA MAISON: Graphisme, jeux, LYNX, etc.).

Le menu général du téléchargement ST.

BAL (Boîtes Aux Lettres)

Comme une vraie boîte aux lettres, la BAL reçoit les messages adressés à son propriétaire. De nombreuses fonctions sont à votre



Exprimez-vous sur les nombreux Forums.

disposition: lire le courrier, écrire un courrier, annuaire des boîtes, détruire un courrier, répondeur. Tout cela, sans grèves! Les messages arrivent pratiquement instantanément dans la BAL du destinataire. Vous disposez également d'une boîte binaire qui permet d'échanger programmes ou fichiers avec vos correspondants. En clair, vous expédiez votre fichier au serveur qui le stocke dans la BAL binaire demandée, le propriétaire n'à plus qu'à télécharger le contenu avec *Transity* et le tour est joué.

Questions/réponses

Ce service est en quelque sorte l'équivalent du courrier des lecteurs du magazine, mais en plus rapide. Le principe de fonctionnement est similaire à celui des Forums, hormis le fait que nous fournissons les réponses. Une fois posée, la question n'apparaît dans la liste générale que lorsqu'elle a une réponse.

L'ordinateur au bureau

Le service des questions/réponses.

Gamme Atari pro

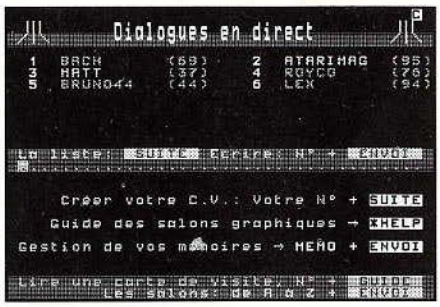
Elle contient le catalogue du matériel de la gamme professionnelle Atari. Tout le matériel vendu par **Atari France** est présenté avec caractéristiques et prix à l'appui. Vous trouverez aussi bien les Mega ST, les ABC 286 que le Portfolio ou les périphériques disponibles.

Logiciels pro

Cette option vous aiguille vers le catalogue des logiciels professionnels. Là, huit choix de base (bureautique, CAO/DAO, éducatifs, gestion, micro-édition, musique, scientifique, par secteur d'activité) vous permettrons d'en savoir plus sur les nombreux logiciels professionnels existants pour la gamme ST.

Distributeurs agrées par Atari pro

Enfin une rubrique qui vous aidera à localiser le revendeur miracle spécialiste en communication, perdu au fin fond d'une vallée des Alpes, et ce grâce à une base de données (adresse, télephone, spécialité) avec recherche sur le nom, le département ou la ville.



Dialogue en direct.

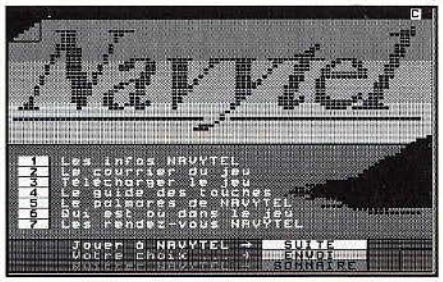
L'ordinateur à la maison

La gamme Atari

Gagné! cette rubrique cache bien le catalogue du matériel familial Atari. Vous y trouverez les STE, ainsi qu'une superbe rubrique CONSOLE où tous les systèmes de jeux 2600, 130 XE ou Lynx vous seront dévoilés.

Catalogue logiciel

La fabuleuse logithèque familiale du ST est répertoriée avec ses nombreuses sections (éducatives, graphiques, jeux, etc.). Chaque section se subdivise en dossiers encore plus précis. Les jeux par exemple contiennent 6 sous-rubriques (arcade, aventure, réflexion, etc.). Les fiches logiciel offrent une information variée (dans le cas d'un jeu: éditeur, genre, prix, nombre de joueurs et description sommaire du logiciel).



Le menu Navytel et ses nombreuses options.

Revendeurs Atari

Cette rubrique permet d'obtenir toutes les informations nécessaires sur les revendeurs Atari de votre région.

Clubs Atari

Pour trouver un club d'informatique Atari dans votre région, consultez cette liste.

Navytel

Cette option donne accès à une superbe simulation navale en 3D. Prenez le contrôle d'un navire de guerre et mesurez-vous aux autres joueurs à coups de torpilles ou encore enrichissez-vous par le commerce. Un monde d'aventures vous attend.

Galeries graphiques

Pourquoi ne pas charmer vos yeux avec quelques créations graphiques habilement minitélisées? Un simple mot clé suffit pour admirer de magnifiques dessins (tapez GAG ou GAL). ■

Saisissez votre pseudonyme.

Agent X027B au rapport

Tout comme les agents secrets, pour utiliser certains services, il faut un pseudonyme. Ce «pseudo» est un nom d'emprunt protégé par un mot de passe connu de vous seul et que vous choisirez la première fois que vous irez sur le serveur. Une fois nanti de cette nouvelle identité, vous voilà capable d'ouvrir une boîte aux lettres et de lire le courrier reçu, et ce à chaque fois que vous retournerez sur le serveur sous ce nom.

PORTFOLIO
Le plus petit portable

Les logiciels intégrés du Portfolio font de ce micro-ordinateur de poche un outil adapté aux besoins des cadres et des décideurs. Sa portabilité et son ouverture en font également le complément idéal de votre PC.

Terminal de saisie, que l'on emmène partout avec soi, le Portfolio intéresse les entreprises pour leur gestion décentralisée des stocks, les instituts effectuant les enquêtes marketing sur le terrain, en résumé toute entreprise ayant besoin du rapatriement rapide d'informations. Pour les cadres, il est une aide à la décision particulièrement pratique et un «organiser» personnel de grande classe.

L'outil des cadres

Le Portfolio, c'est la possibilité pour tous les cadres d'avoir en permanence sur soi un outil informatique autonome et intégré. Le tableur vous permet d'effectuer sur le terrain des simulations financières ou budgétaires. Il vous aide dans vos prises de décision. Vous pouvez immédiatement calculer tarifs, remises et marges. L'éditeur transforme le Portfolio en bloc-notes. Avec le gestionnaire de fichier vous consultez à n'importe quel moment votre dossier client.

Le Portfolio vous suit partout.

L'agenda et le carnet d'adresses intégrés font du Portfolio un «data bank» hightech puissant et pratique.

Le complément idéal de votre PC.

Le complément de votre PC

Parce que vous pouvez l'emmener partout où vous ne pouvez pas utiliser votre PC, le Portfolio est le complément idéal de votre ordinateur de bureau. Il fonctionne comme votre PC. Il utilise les mêmes commandes et fichiers, et possède des logiciels similaires (le tableur est un clone de *Lotus 1.2.3* par exemple).

Des transferts faciles

Un menu système permet non seulement la configuration d'une imprimante et de la RS232C, mais propose un protocole de communication permettant l'échange de données, fichiers et programmes entre le Portfolio et un autre ordinateur. C'est l'une des vocations majeures de cet ordinateur portable, que de servir de terminal de saisie et d'échange.

Il est bien entendu, possible d'utiliser un modem ou une prise RS232C à l'aide de l'interface série.

Les périphériques

Grâce à son bus d'extension, le Portfolio est ouvert au monde extérieur. Les interfaces parallèles et séries assurent la connexion du Portfolio avec n'importe quelle imprimante ou ordinateur.

L'*émulateur minitel* de **Giddap** transforme votre Portfolio en minitel portable. Il suffit de trouver un téléphone, d'attacher le coupleur acoustique sur l'écouteur, et vous accédez au serveur de votre choix.

Autre périphérique, le *Foliobar* de **MC3**, un lecteur de codes à barres facilement programmable. Un outil idéal lors des inventaires ou pour gérer ses stocks, qui peut également transformer votre Portfolio en caisse automatique portable.

Le bus d'extension.

Les bee cards

Les fichiers sont stockés sur des bee cards de la taille d'une carte téléphonique et à peu près deux fois plus épaisses. Celles-ci contiennent des RAMS statiques, sauvegardées par une pile bouton au lithium, qui conserve les données quand on éteint l'appareil. Elles s'utilisent exactement comme des disquettes, la pile intégrée assurant une autonomie d'une à deux années suivant le modèle. Il existe des bee cards RAM de 32 Ko, 64 Ko et 128 Ko.

La bee card: le support d'informations.

Autonomie

La mémoire vive (RAM) de 128 Ko est sauvegardée à l'extinction de l'appareil grâce à 3 piles de 1.5 V, garantissant une liberté de 20 heures en utilisation intensive. Lorsque l'ordinateur affiche le message «batteries usagées», les données seront encore conservées plusieurs mois en mémoire (si on n'utilise pas l'appareil). Un adaptateur secteur en option est également disponible.

Si 128 Ko de RAM semblent maigres, il faut savoir que les besoins essentiels sont assurés par les logiciels intégrés. Dans le cas d'applications spécifiques sur bee cards, dont la structure particulière leur permet d'être directement adressées sans être recopiées en mémoire et les 128 Ko suffisent encore.

Loin du gadget, le Portfolio se révèle être un outil de travail très productif. Son potentiel impressionnant est simplement limité par l'imagination de ceux qui s'en servent.

Les 5 logiciels intégrés en ROM

Le tableur

Point fort du Portfolio, le tableur intégré est compatible avec *Lotus 1.2.3.* Il récupère directement les fichiers en provenance de Lotus (WKS,WK1). Sa taille limitée à 127 colonnes de 255 lignes, convient à la très grande majorité des utilisations.

Le carnet d'adresses

Recherches, tris automatiques, visualisation partielle ou complète etc., tout y est! De plus, il est possible de travailler sur plusieurs fichiers (personnel/professionnel, par exemple). A chaque nom, peut être associé autant de données qu'on veut (adresses, professions, contacts, etc.) avec un ou plusieurs numéros de téléphone. Dans certains cas, le Portfolio peut assurer lui-même la composition automatique du numéro.

L'éditeur de textes

Véritable bloc-notes électronique, il permet de rédiger un document durant vos déplacements, de prendre des notes sur le terrain ou lors d'une réunion, de réviser le plan de sa conférence, etc. Formatage, recherche et remplacement de mots, toutes les fonctions de base sont présentes ainsi que le Couper/Coller pour déplacer des blocs.

L'agenda

Le calendrier offre une visualisation par semaine permettant d'avoir une vue sur deux mois. Il suffit de déplacer le curseur sur la date voulue pour obtenir le détail de la journée et les rendez-vous des jours précédents et suivants. Une alarme peut être associée à certains rendez-vous. Ces derniers sont programmables pour les cinq jours ouvrés de la semaine, hebdomadairement, mensuellement ou annuellement. Des recherches peuvent également être effectuées.

La calculatrice

Elle possède cinq mémoires et une gamme d'outils de pourcentages très efficace, affichant une bande éditable de tous les calculs effectués. Très complet, il possède la plupart des fonctions de *Lotus 1.2.3.* ■

Caractéristiques techniques

- processeur 80C88 d'Intel à 4.9152 MHz.
- écran LCD de 8 lignes de 40 caractères.
- clavier Azerty 63 touches, se rapprochant le plus possible du clavier PC standard.
- ROM 256 Ko,
- RAM 128 Ko,
- 5 logiciels intégrés en ROM: tableur, éditeur de textes, agenda, carnet d'adresses,
- système d'exploitation, compatible MS/DOS 2.11.

Le Portfolio et son interface parallèle.

Le plus petit portable.

Des logiciels pour le Portfolio

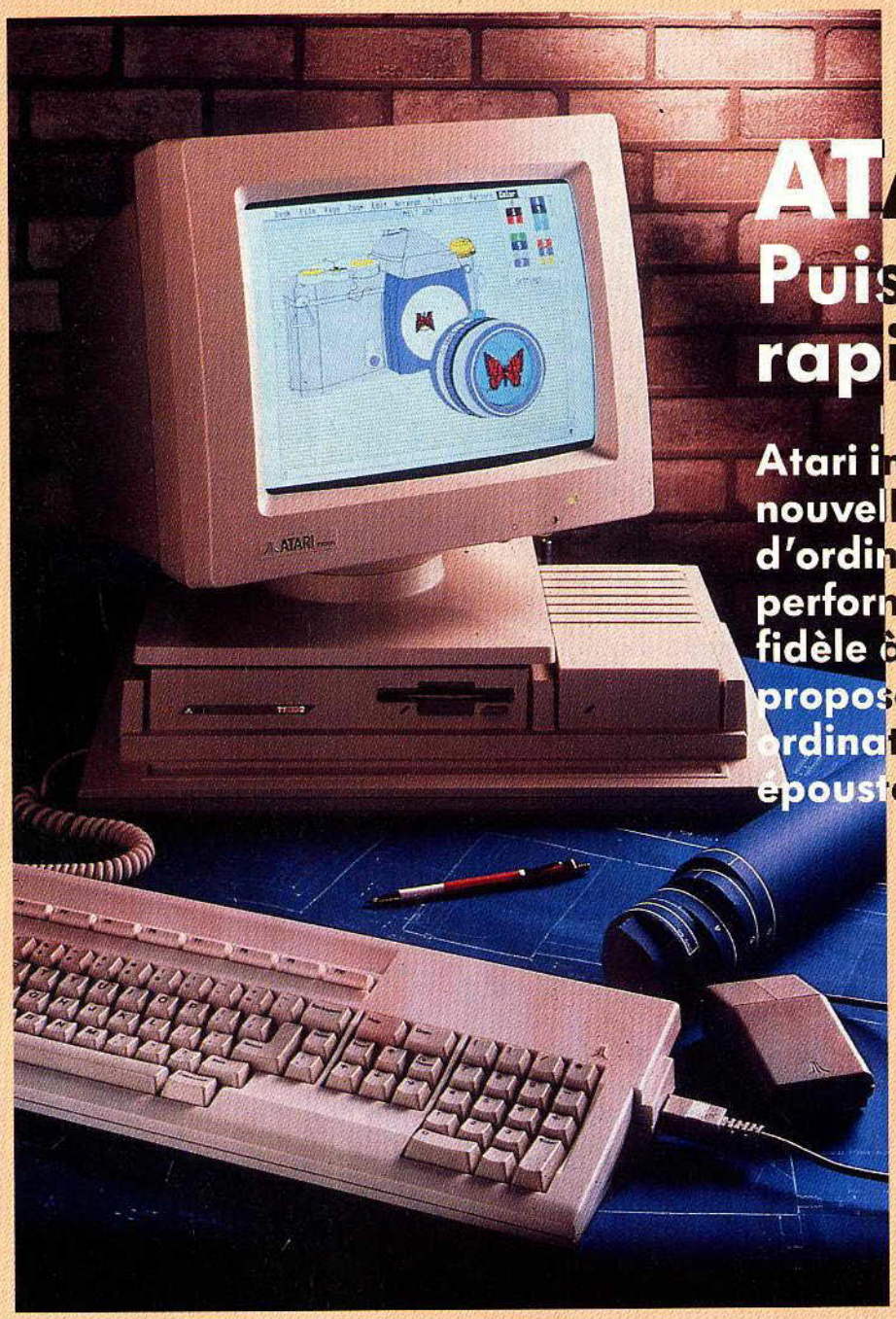
Venez découvrir au **Forum Atari** les applications spécialement développées pour le Portfolio. Parmi elles:

LNA, langage de programmation inspiré du Pascal qui possède de puissantes fonctions de gestion de fichiers et de criptage de données.

Le **Basic**, venez le découvrir en avant première, avec ses nombreuses instructions graphiques.

Le **Pack financier** réalise un large éventail de calculs financiers et statistiques tels que: intérêts composés des emprunts, amortissement des remboursements, taux de leasing, cash flow, analyse des seuils de rentabilité.

Le **Pack scientifique** est architecturé autour de trois fonctions principales: le calcul de statistiques, la résolution de formules et une calculatrice multi-base, et les nombreux logiciels de transfert entre le Portfolio et divers ordinateurs.



Le TT, la nouvelle station graphique d'Atari.

ATARI TT
Puissance, rapidité et prix

Atari introduit avec le TT une nouvelle génération d'ordinateurs puissants et performants, tout en restant fidèle à sa philosophie: proposer au meilleur prix un ordinateur aux performances époustouflantes.

Le TT est une station graphique conçue pour toutes les applications nécessitant puissance, vitesse et mémoire.
Son processeur 32 bits à 32 MHz et son coprocesseur arithmétique intégré en font l'outil idéal pour tous les programmes gourmands en calcul: scientifique, conception assistée par ordinateur (CAO) en 3D, images de synthèse en raytracing, etc.
Par ses performances graphiques exceptionnelles et la richesse de sa palette, le TT est un excellent instrument de création graphique, d'animations, de présentation assistée par ordinateur. Grâce à sa précision graphique associée à la vitesse de son processeur, le TT excelle dans le dessin industriel et la PAO. Sa mémoire vive de grande capacité (servie par la puissance du hardware) ouvre de nouvelles perspectives aux logiciels d'animations et de PAO, aux systèmes de digitalisation et de traitement des signaux, aux recherches en intelligence artificielle, etc.

Une convivialité inégalée

Le TT est équipé en standard du TOS, le système d'exploitation des ordinateurs Atari. Ainsi le TT peut, dès à présent, exploiter avec une vitesse d'exécution 3 à 10 fois supérieure, toute la logithèque professionnelle du ST. Le TOS version 3.0 du TT est contenu dans 512 Ko de ROM.
L'interface GEM a été améliorée pour offrir une convivialité encore supérieure. Ainsi le nouveau bureau GEM possède de nombreuses fonctions supplémentaires et un «look» encore plus graphique.
Un nouveau panneau de contrôle permet à l'utilisateur de configurer très simplement son ordinateur en fonction de ses habitudes, de ses périphériques et de ses besoins.

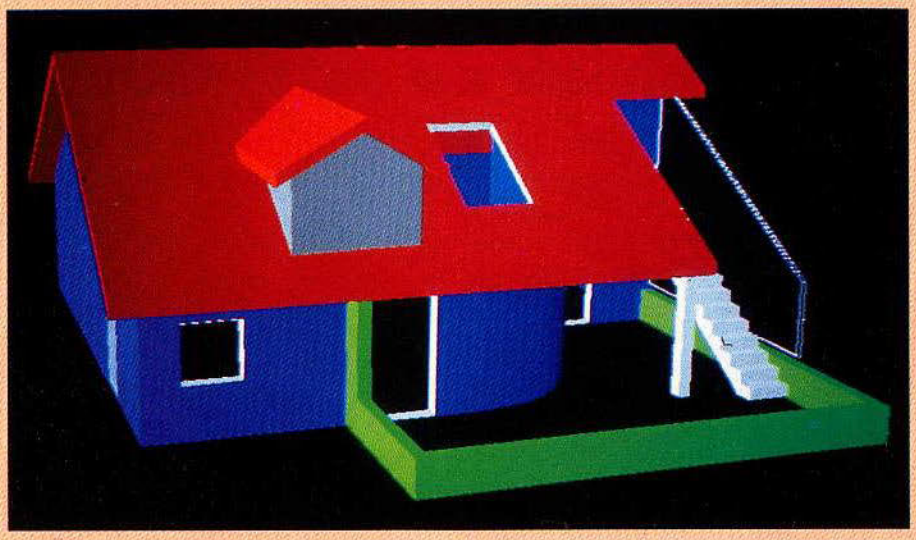
Le secret de sa puissance

L'Atari TT est équipé d'un processeur 32 bits (le 68030 de Motorola) cadencé à 32 MHz. Sa mémoire vive de 8 Mo est extensible à 26 Mo! Un disque dur de 48 Mo est

intégré dans l'unité centrale.
De nombreux coprocesseurs complètent cette architecture de base. Le 68882 de Motorola est fourni en standard. Les DMA assurent aux périphériques un accès direct à la mémoire, afin que les opérations d'entrée/sortie ne viennent pas monopoliser le 68030.
Deux processeurs sonores produisent un son numérique stéréo dont on peut apprécier toute la finesse sur une chaîne Hifi en la reliant au TT à l'aide des prises RCA intégrées.
Le TT possède 6 résolutions graphiques: 3 au standard Mega ST (320x200 en 16 couleurs, 640x200 en 4 couleurs, 640x400 en 2 couleurs) et 3 nouvelles résolutions: 320x480 en 256 couleurs, 640x480 en 16 couleurs (standard VGA) et 1280x960 en monochrome. La palette comporte 4 096 couleurs.

Ouvert aux standards

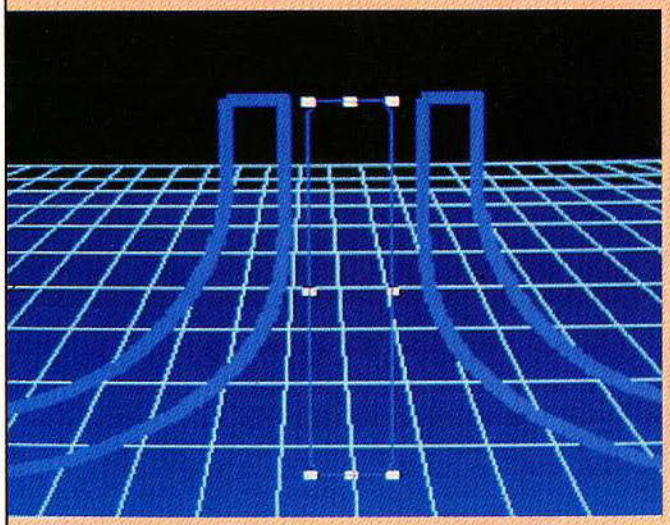
Le TT est un ordinateur ouvert. Son bus d'extension au format VME lui permettra d'évoluer avec les technologies. On trouve déjà à ce format plusieurs milliers de cartes d'extension allant des simples entrées/sorties à des cartes de traitement de signaux en temps réel, des extensions graphiques haute résolution en 16 millions de couleurs, des cartes réseau local (cartes Ethernet par exemple), etc.
Mais le TT possède également en standard un nombre impressionnant d'interfaces, l'ouvrant vers le monde extérieur. Il intègre un port SCSI (standard international pour les disques durs et streamers), un autre ACSI pour maintenir la compatibilité avec tous les périphériques du Mega ST, une interface réseau local, 2 prises MIDI et toutes les interfaces traditionnelles (parallèle Centronics, 2 interfaces série synchrones RS232, 2 interfaces série asynchrones).


ZZ Volume en couleur.

Un ordinateur ouvert.

L'univers MS/DOS et le TT

Le TT dispose d'une pleine compatibilité avec les fichiers et disquettes au format MS/DOS. Ainsi, si votre entreprise possède déjà un parc de compatibles PC, vous pourrez échanger vos fichiers entre TT et PC, qu'ils soient au format ASCII, Lotus, Word, Wordperfect, etc. Le TT s'intègre facilement dans votre environnement informatique grâce à sa grande ouverture, ses prises série et son interface réseau local.


La palette de 4 096 couleurs permet de superbe dégradé.

Bientôt Unix

Le TT est aussi une machine ouverte à l'évolution des systèmes. Son architecture adaptée aux traitements multitâches et multipostes supportera début 1991 le système UNIX. L'ATX (Atari Unix) est une version adaptée au TT de Unix System 5 Release 4. L'ATX intègre en standard *X-Window*, *OSF Motif* et le bureau *Wish* de **NSL**. *Wish* apporte à Unix, l'interface conviviale et intuitive qui lui manquait. Avec elle, il n'est plus nécessaire de connaître la moindre commande Unix pour maîtriser pleinement le système. ■

Découvrez dans **Atari Magazine n°16** le dossier complet sur l'Atari TT.

Caractéristiques techniques

68030 à 32 MHz + 68882 à 32 MHz
512 Ko de ROM (TOS 3.0)
8 Mo de RAM
Disque dur 48 Mo, 28 ms
Extension Bus VME
Horloge Temps Réel
Interface SCSI
Interface ACSI
Interface Réseau Local
4 ports série (2 sync., 2 async.)
1 port parallèle Centronics
Clavier AZERTY 96 touches
2 prises MIDI (In + Out/Thru)
1 prise lecteur disquette externe
1 port cartouche
2 prises Audio RCA
Lecteur 3 pouces 1/2, 720 Ko double face
2 ports Joystick/Souris
6 résolutions graphiques:
320x480 en 256 couleurs,
320x200 et 640x480 en 16 couleurs,
640x200 en 4 coul., 640x400 en 2 coul.,
1280x960 en monochrome.
Prix: 22 000 F HT

Le MEGA ST
500 logiciels au catalogue

Apparue en 1987, la gamme MEGA ST comporte aujourd'hui 2 modèles: le MEGA ST1 et le MEGA ST4, équipés respectivement de 1 et 4 Mo de mémoire vive. Le MEGA ST4 fut le premier micro-ordinateur équipé de 4 Mo de mémoire en standard. Un peu plus de deux ans après son apparition, le MEGA ST dispose d'une vaste logithèque répondant à la plupart des besoins et d'une importante collection d'extensions destinées à étendre ses caractéristiques de base.

Un outil très professionnel

Outil professionnel par excellence, le MEGA ST est particulièrement bien adapté, avec sa haute définition, à tous les travaux exigeant un graphisme précis: bureautique, création graphique, CAO/DAO, PAO, etc.
Il dispose d'une gamme de logiciels très étendue, couvrant presque tous les domaines envisageables. L'interface utilisateur GEM offre à toutes les applications un environnement hautement convivial et intuitif, facilitant la prise en main des programmes.

De nombreuses interfaces

Le MEGA ST est équipé en standard de toutes les interfaces indispensables: série, parallèle, DMA/disque dur, MIDI.
Sa carte mère intègre le célèbre Blitter, circuit destiné à accélérer les affichages et une horloge permanente très utile aux applications de gestion et pour la maintenance des fichiers.
Le MEGA ST est également doté d'une extension bus, destinée à recevoir des cartes étendant les caractéristiques et les domaines d'application de cet ordinateur.
Les résolutions graphiques couvrent la plupart des besoins: 320x200 en 16 couleurs, 640x200 en 4 couleurs, 640x400 en monochrome. Ce dernier mode graphique offre un grand confort visuel à l'utilisateur professionnel et se révèle idéal lors de l'utilisation de l'ordinateur pour la gestion, la bureautique ou la mise en page. D'autant que le moniteur monochrome SM124 présente une image parfaitement stable, autorisant un travail prolongé sans fatigue visuelle.

Evolutif, le MEGA ST est un micro-ordinateur professionnel conçu pour répondre aux exigences les plus variées.

La solution complète de micro-édition.

Les solutions pour l'Entreprise

Atari Business a conçu autour du MEGA ST de nombreuses applications «clé en main».
Mégapage ST est une solution de mise en page pour imprimante matricielle qui associe le texte et l'image. Elle comprend un module de saisie (Le *Rédacteur*, un traitement de texte convivial et rapide) et un autre de mise en page simple et performant (*Timeworks Publisher*). *Les solutions Mégapage* sont effectuées autour du MEGA ST1. Son prix est de 6 490 F (TTC) sans disque dur, et 9 990 F (TTC) avec disque dur 60 Mo.
La *Solution de Micro Edition* est basée sur un MEGA ST4 et une imprimante laser SLM804 d'**Atari**. Grâce aux logiciels *Le Rédacteur* et *Timeworks Publisher*, elle met la micro-édition de qualité à la portée du plus grand nombre. C'est également une solution idéale pour la réalisation de documents et plaquettes internes à l'entreprise (29 900 F HT).
C'est également autour du MEGA ST4 que la station PAO d'**Atari** a été bâtie. Equipée d'un grand écran A3 (résolution de 1280x960 pixels), de l'imprimante laser SLM804 et d'un disque dur 60 Mo, la station PAO associée au logiciel *Calamus*, offre des performances remarquables et un rapport qualité/prix particulièrement intéressant (49 840 F HT).
Mais le MEGA ST n'est pas simplement un spécialiste de l'édition. Il dispose d'un choix très important de logiciels de bureautique, de CAO/DAO et de gestion. Des SSII ont développé des applications répondant aux besoins spécifiques de certaines professions (médicales, juridiques, etc.).

Conférence Forum Atari

M. Mergaux de la société Multipoint et M. Aisenberg de la société ALM animeront une conférence sur les réseaux locaux sur ST. Cette conférence aura lieu en auditorium 2, le Vendredi 19 octobre de 10H à 11H.
Vous pourrez bien entendu découvrir ces réseaux en action, au Forum Atari, sur les stands respectifs de ces deux éditeurs.

Le MEGA ST a encore un bel avenir devant lui. La richesse de sa logithèque, son architecture évolutive, son prix accessible à tous les artisans, professions libérales, PME/PMI, sont autant d'atouts qui garantissent sa pérénité.

La station PAO d'Atari

Imprimante laser SLM 804.

L'imprimante laser Atari SLM 804, offre une impression de grande qualité. Sa résolution de 300x300 points par pouce, ainsi que sa vitesse d'impression de 8 pages par minute en font l'une des meilleures imprimantes du marché. Son rapport qualité/ prix est particulièrement intéressant.
Compatible Postscript grâce à l'émulateur Ultrascript livré d'origine, la SLM804 constitue une solution d'impression de haut niveau.

Le MEGA ST possède un vaste catalogue de plus de 500 logiciels professionnels consultable sur minitel et qui sera prochainement publié dans un numéro spécial d'**Atari Magazine**.

Caractéristiques techniques

- microprocesseur 16/32 bits MC68000 de Motorola cadencé à 8 MHz
- coprocesseur graphique Blitter
- horloge interne sauvegardée par piles
- 1 extension bus 68000
- 1 interface DMA disque dur 10 mégabits/secondes
- 1 interface série RS232C
- 1 interface parallèle Centronics
- 2 prises MIDI
- 2 prises souris/joystick
- 1 port cartouche
- 1 interface lecteur externe
- ROM 192 Ko contenant le TOS et l'interface GEM
- RAM 1 Mo (MEGA ST1) ou 4 Mo (MEGA ST4)
- lecteur de disquette 3 pouces 1/2, 720 Ko
- souris
- clavier séparé Azerty accentué 95 touches
- résolutions graphiques:
  320x200 en 16 couleurs,
  640x200 en 4 couleurs,
  640x400 en monochrome.
- palette 512 couleurs

LES RESEAUX

Toute entreprise équipée de plusieurs micro-ordinateurs, éprouve rapidement le besoin de les relier entre eux. Le réseau local est une solution à la fois mtérielle et logicielle, permettant aux ordinateurs d'une même pièce (voire d'un même bâtiment) de communiquer entre eux. En les reliant ainsi, les utilisateurs peuvent se partager les ressources (disques, imprimantes etc.) et s'échanger des fichiers ou des messages (fini les Post-it!).

Bionet 100 d'ALM

Répondant à la norme Internet, *Bionet 100* est un réseau permettant de joindre des ST, des PC et des stations Unix. Il est compatible avec Decnet, NFS, Novell et TCP/IP. La vitesse de transfert est de 10 Mbits/Sec. Il n'y a pas nécessairement de serveur dédié, bien que sa présence soit conseillée pour plus de rapidité. Le logiciel intègre, en plus des fonctions de contrôle du réseau, un gestionnaire de messagerie et de spooler. Enfin un shell TCP/IP permet de se connecter sur une station Unix pour y lancer des jobs par exemple. *Bionet 100* se présente sous la forme d'un boîtier de la taille d'un disque dur et se combine sur le port DMA de tout ST. Le système intègre bien entendu une sortie DMA afin de pouvoir toujours y connecter une laser ou un disque dur. Le réseau de **Bio Data** peut donc être installé indifféremment sur tout ST, STE, Mega ST et même TT.

Itos Net de Multipoint

ITOS-NET est l'œuvre de la société française **Multipoint**. Depuis son apparition en septembre 1989, il n'a cessé d'évoluer et se présente aujourd'hui comme un des moins chers et un des plus puissants réseaux disponibles sur ST. Conçu pour fonctionner avec ou sans serveur dédié, *Itos Net* se présente sous la forme d'une carte se branchant sur l'extension bus 68000 des Mega ST. La vitesse de transfert s'élève à 2.5 Mbits/sec.
Le logiciel superviseur est de conception modulaire permettant à tout développeur d'intégrer ses propres modules.

Le Bus du Mega

L'extension bus du Mega ST permet à cet ordinateur d'évoluer avec les technologies. De nombreuses sociétés aussi bien en France qu'à l'étranger, ont conçu des cartes destinées à étendre les performances de base du Mega.
Pour les applications nécessitants de longs et complexes calculs (CAO, calcul scientifique), il existe des cartes équipées d'un coprocesseur arithmétique pouvant diviser par 10 le temps de calcul.
En ce qui concerne les applications vidéo, il y a d'étonnants systèmes complets permettant de transformer le Mega en une puissante régie vidéo, d'effectuer montage, titrage, effets vidéo, mixage et enchaînement entre plusieurs sources. C'est notamment le cas de la carte *Chili* d'**ALM**.
La PAO restant un des domaines privilégiés du Mega ST, les éditeurs ont développé des grands écrans pouvant afficher plusieurs centaines de couleurs (parmi 16 millions) à l'écran. Ces cartes ouvrent au Mega ST de nouveaux horizons en matière de retouche d'images et de PAO professionnelle en couleur.

Megafile 60

Mégafile 30, 60 et 44.

Atari propose un choix de 3 disques durs: la série Megafile 30, 60 et 44. Ils sont tous trois carrossés afin de s'intégrer parfaitement à la ligne Mega ST. Les Megafiles 30 et 60 offrent respectivement 30 et 60 Mo de mémoire de masse. Le Megafile 44 est un disque dur amovible utilisant des cartouches de 44 Mo. L'utilisation de cartouches amovibles permet un stockage quasi illimité de données, à l'aide d'une seule unité de stockage.

Grand écran SM 194

Le grand écran 19 pouces Atari SM 194 offre à l'utilisateur une résolution maximale de 1280x1024 points. Connecté sur le Bus d'extension des Mega ST, il permet de travailler confortablement lors des travaux de mise en page.Il fonctionne parfaitement avec la gamme de produits *Calamus*. C'est un complément indispensable aux solutions professionnelles de CAO et de PAO. ■

Les traitements de texte
Un choix complet

De la simple saisie d'une lettre, à la rédaction d'un roman de plusieurs centaines de pages, les traitements de textes sont sans aucun doute l'outil informatique le plus utilisé.

Que l'on soit un professionnel de l'imprimé (écrivain, secrétaire, journaliste, etc.) ou bien un occasionnel de l'écriture (instituteur, étudiant, simple particulier, etc.), on a la même exigence envers des programmes de traitement de textes: qu'ils répondent parfaitement à nos attentes personnelles. L'étendue des besoins, souvent antagonistes entre eux, oblige les éditeurs à favoriser telle ou telle utilisation aux détriments des autres. Certains offrent l'insertion de graphiques, l'utilisation de fontes multiples, la création automatique de tableau, des fonctions de calculs mathématiques, de mise en page, voire même de gestion des plans et des idées.

Des plus anciens aux plus récents

Le premier d'entre eux fut *First Word* suivi de nombreux autres: *Le Rédacteur, WordUp, First Word +, Wordperfect, Signum, Textomat, BeckerText, Graal Text, K-Word, Evolution, Write,* et puis plus récemment des versions entièrement renouvelées à partir de ces anciens titres et d'autres complètement nouveaux. Citons par exemple: *Word Up 2.1, signum II, Script, Le rédacteur 3, Calligrapher, Writer ST,* etc. sans compter tous les traitements de textes du domaine public...

Comment choisir?

Un traitement de textes est un logiciel d'aide à la création, de vérification, de modification, de mise en page et d'édition de textes. Tous les textes tapés sont mis en mémoire sur disquette et peuvent être rappelés ultérieurement pour modification ou retirage. Les occasions de s'en servir sont extrêmement courantes et vont de la simple lettre

Dans la pratique, il s'avère que certains traitements de textes privilégient quelques fonctions particulières, comme le mailing ou la création de tableau par exemples, d'autres tentent de concilier plusieurs objectifs: aussi bien la possibilité de taper une lettre avec une mise en page soignée que celle d'importer des images ou d'écrire des formules.

Les questions que l'on doit se poser avant de se décider à acheter un logiciel particulier sont: «quels sont mes besoins? à quoi va me servir ce logiciel?». Ce sont ces interrogations, plus que toute autre démarche, qui vous guideront vers la solution la plus adaptée à vos besoins.

Une sélection

Nous vous proposons une présentation sommaire des cinq traitements de textes les plus prisés du moment. Chacun d'entre eux possède des fonctions particulières destinées à s'adapter aux exigences les plus variées. (Pour plus de détails sur certains d'entre eux, vous consulterez avec profit les numéros 5, 9 spécial traitement de textes, 13 et 15 d'**Atari Magazine**).

Le Rédacteur 1

Développé en collaboration avec le journal **Libération**, le *Rédacteur 1* (version 1.98) se

caractérise par une très grande rapidité et un nombre important d'options. Il est destiné aux personnes qui désirent taper du texte au kilomètre et n'ont pas besoin d'y inclure des dessins ou des tableaux. Ceux-ci apprécieront sa présentation sobre et concise, ainsi que son excellente ergonomie.

Le *Rédacteur* permet de travailler sur quatre textes à la fois mais ne possède pas d'option de travail en colonnes. Il propose une grande variété de styles (gras, italique, souligné, léger, exposant, indice), un travail complet et aisé sur les blocs. Parmi les nombreuses options incluses dans les menus déroulants, on trouve la possibilité de reconfigurer le clavier et d'analyser le texte (nombre de mots, longueur des phrases et des mots, occurrences des mots, etc.). En revanche il ne possède pas de dictionnaire.

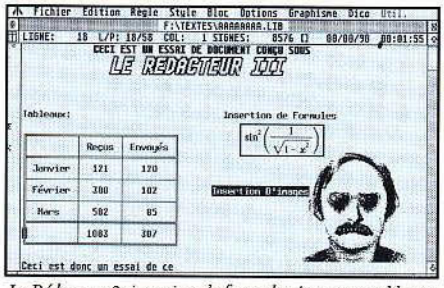
En outre, ce logiciel assure une compatibilité presque totale avec les autres traitements de textes tant pour les sauvegardes (format ASCII ou format FirstWord par exemple) que pour les importations et possède par ailleurs, une fonction d'impression performante, éventuellement en «spooler».

Rédacteur 1
Edité par **Logisoft**
Couleur ou monochrome
ST/STE – Prix: 490 F

Le Rédacteur 3

Il n'existe pas de Rédacteur 2 et pour cause! Le *Rédacteur 3* qui offre absolument tous les avantages du *Rédacteur 1*, effectue un saut quantitatif et qualitatif qui le situe bien au-delà d'une simple amélioration. Les dix menus du *Rédacteur 3* proposent une centaine d'options enrichies par dix autres menus secondaires «en cascade» présentant également près de quatre-vingts possibilités (sauvegarde, impressions, notes, repères, polices, taille, interlignes, espacement, paramétrage, césure).

Les enrichissements les plus évidents sont les notions de «feuille de style» ou «gabarit» pour les paragraphes, les en-têtes; l'augmen-



Le Rédacteur 3: insertion de formules, images et tableaux.

relief); l'introduction de la fonction de césure automatique; l'insertion d'images provenant de la quasi-totalité des formats graphiques; la création automatique de tableaux et un vérificateur orthographique comportant un impressionnant dictionnaire de 380 000 mots, ainsi qu'une option de consultation des conjugaisons d'un verbe.

En outre, il intègre des programmes complémentaires comme l'éditeur de formules mathématiques Sigma, l'éditeur de polices de caractères, le gestionnaire de dictionnaire et l'impression graphique qui peuvent être utilisés de façon autonome.

Sa richesse peut être légèrement déroutante pour une première approche, mais les utilisateurs (du *Rédacteur 1* entre autres) retrouveront facilement leurs marques. Conçu comme un traitement de textes (et non pas comme un logiciel de PAO) c'est un outil d'aide à l'écriture extrêmement rapide, complet et fonctionnel.

Rédacteur 3
Edité par **Epigraph**
Couleur ou monochrome
Prix: 990 F

Graal Text

Graal Text de **Profil** est un traitement de textes Wysiwyg (le document apparaît à l'écran tel qu'il sera imprimé) multi-fonte, multi-

Graal Text: un traitement de texte WYSIWIG.

taille. *Graal Text* accepte l'insertion de graphiques et d'images et offre une option de traçage des cadres (utile pour créer des tableaux). Autre du fr[illegible]

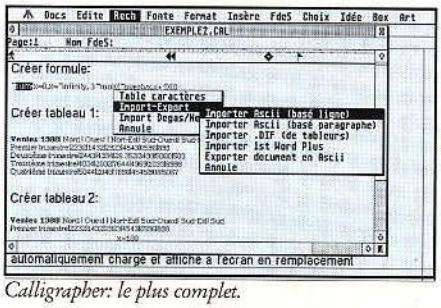
alternative éventuelle à la PAO bas de gamme. Le logiciel effectue les césures à la française, autorise la programmation de macro-fonctions et l'annulation des opérations précédemment effectuées sur 50 niveaux, génère automatiquement index et table des matières.

Côté mise en page, *Graal Text* possède des choix très intéressants comme l'insertion de graphiques dans les hauts et bas de page. L'option «vue réduite» permet de juger de la qualité esthétique de vos pages avant de les imprimer en mode caractère ou en mode graphique.

Graal Text
Edité par **Profil**
Monochome et couleur
Prix: 990 F

Calligrapher

Calligrapher (version 2.0) est un logiciel, travaillant sous GDOS riche et copieux. Il permet le multicolonnage, le mailing, la gestion



Calligrapher: le plus complet.

de plusieurs documents sous forme de chapitres, le dessin à main levée, la réalisation de tableaux et de formules mathématiques, la justification verticale et bénéficie, en plus, d'un dictionnaire intégré et d'un processeur d'idées.

Les fonctions de recherche, par exemple, sont très souples permettant de trouver une formule, un dessin ou un texte, en fait, tout objet que *Calligrapher* peut générer. Il est doté d'options graphiques exceptionnelles: l'encadrement, l'importation d'images et son traitement, un menu Art consacré au dessin, un éditeur de formules mathématiques et un éditeur de tableaux. De par sa conception modulaire, il propose également, un nombre conséquent d'extensions (import, export, etc.) et d'utilitaires (éditeur de fontes, etc.).

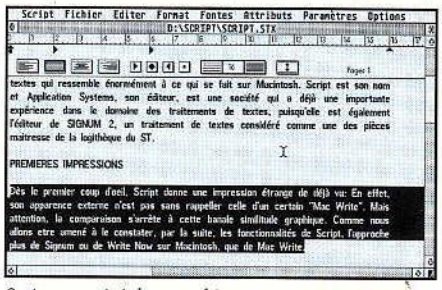
Outil à la fois complet et complexe, intermédiaire entre le traitement de textes et l'instrument de PAO, on peut lui reprocher [illegible]

part, il apparaît particulièrement adapté à la mise en forme de longs textes et d'ouvrages scientifiques.

Calligrapher
Edité par **Electron**
Distribué par **Upgrade**
Monochrome – Prix: 1 490 F

Script

Avec sa présentation simple, une barre de menus, une «règle», *Script* d'**Application**



Script: convivial et graphique.

Systems ressemble dans son visuel à *Mac Write*. Le principal outil de mise en forme des textes est cette fameuse règle. Elle permet les justifications (dont la justification numérique pour les tableaux), l'interlignage entièrement paramétrable, etc.

Script n'accepte pas le multicolonnage, ne possède pas de compteur de signes et de dictionnaire (du moins dans la version 1). En revanche, il est extrêmement rapide et permet l'importation d'images et de textes ASCII. Dès les premières saisies vous reconnaîtrez les fontes issues de *Signum*, entièrement compatibles et très nombreuses. La qualité d'impression est exceptionnelle, *Signum* émulant en quelque sorte des 24 aiguilles avec des imprimantes 9 aiguilles. Il satisfera tous les utilisateurs ayant des textes assez courts à éditer avec une sortie graphique irréprochable.

Sa très grande convivialité séduira tous les utilisateurs effrayés par les «monstres informatiques», trop riches en fonctions inutiles à l'utilisateur moyen (rappelons que *Signum* est un autre traitement de textes de la même compagnie, dans lequel il est possible de disposer les caractères au pixel près; d'éditer des caractères dont des formules, des lettres arabes ou hébreu, etc., et enfin d'obtenir une qualité d'impression exceptionnelle).

Script
Edité par **Application Systems**
M[illegible] D[illegible] 700 F

PAO
Les outils pour séduire

Aujourd'hui pour gagner il faut communiquer. Communiquer, c'est avant tout séduire et convaincre. Pour optimiser sa communication, l'entreprise dispose d'une arme efficace: la PAO.

Les besoins dans le domaine de la publication sont extrêmement variés. De la simple «gazette» de classe à la publication professionnelle en couleur, les gammes MEGA ST et TT disposent de solutions adaptées à tous les besoins. De la conception à l'impression, aucune étape n'a été négligée.

Réalités de la PAO

La PAO n'est pas un produit miracle qui permet à tout un chacun de s'improviser maquettiste. L'outil n'a jamais fait l'ouvrier et la mise en page, comme toute autre activité, possède ses règles et son savoir-faire. Mettre en place son propre système d'édition demande bien plus d'efforts qu'on ne l'imagine à priori.

Quel que soit le coût du matériel de base, il faut encore y ajouter celui des périphériques d'impression (imprimante laser), de saisie (scanner) et celui des logiciels annexes (traitement de texte, retoucheurs, OCR, etc.)

La PAO a cependant deux énormes mérites:

- au niveau du particulier, elle permet la réalisation de «présentations» digne de ce nom,
- au niveau professionnel, elle simplifie la chaîne d'édition et limite les intervenants, entraînant à la fois gain de temps et gain financier.

Pour que votre solution PAO vous apporte rapidement ce que vous attendez d'elle, elle doit être choisie en fonction de vos besoins et de votre budget. C'est pourquoi, **Atari** propose différentes solutions «clé en main» offrant un rapport qualité/prix imbattable (cf. article MEGA ST). Mais vous pouvez créer votre propre solution.

Les solutions de micro-édition

Timeworks Publisher est un outil de publication destiné à la réalisation de documents internes, rapports, etc. D'une simplicité d'utilisation indéniable, sa prise en main ne nécessite pas un long apprentissage. Son principal avantage réside dans le fait qu'il peut être utilisé sur n'importe quel ST avec 1 Mo de mémoire minimum et au moins un lecteur de disquette. La définition d'une page passe par une étape des plus simples, la création d'un gabarit, notion indispensable en PAO: l'utilisateur détermine le format type d'une page qu'il pourra ensuite réutiliser d'une page à l'autre. Cette opération se fait en plaçant sur une feuille les différents éléments constitutifs.

Rapidité et simplicité sont incontestablement les deux traits caractéristiques de *Timeworks*, qui, grâce à une interface utilisateur très étudiée, permet de réaliser facilement tous les travaux de PAO courants.

La solution complète de micro-édition

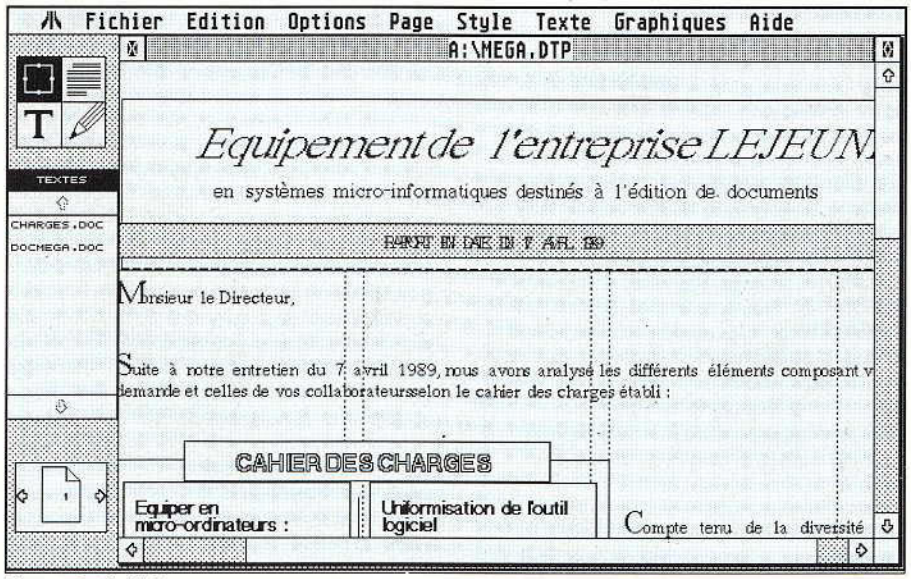
Cette solution comprend un MAGA ST4, un moniteur monochrome, un disque dur de 30 Mo, les logiciels le Rédacteur et Timeworks, l'imprimante laser Atari et l'émulateur UltraScript. L'ensemble: 29 900 F HT, maintenance sur site comprise.

La PAO au quotidien

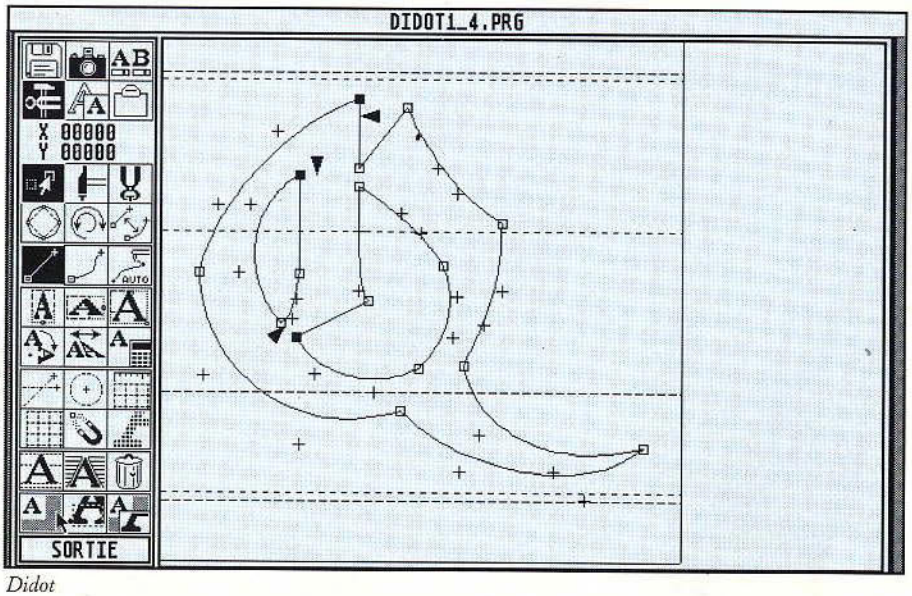
Pour les plus exigeants, l'offre PAO s'étoffe vers le haut. *Calamus* est la solution de mise en page idéale pour les entreprises et les professionnels de la publication.

Calamus constitue une offre majeure pour la création de tout type de documents. Ses arguments sont convaincants: fontes vectorielles, très grande richesse fonctionnelle, gestion très souple du document, orientation des textes au degré près, richesse des outils graphiques (cadres, lignes, tramages), WYSIWYG parfait (ce que vous voyez à l'écran est le reflet fidèle du document qui sera imprimé) pour une mise en page précise. Très orientée vers le graphisme, l'interface utilisateur du logiciel est constituée d'un panneau d'icônes conviviales. Il permet de réaliser un document allant de la simple gazette de club à un journal complet.

Généralement, la qualité de l'impression laser est suffisante. Cependant, pour les be-



Timeworks Publisher



Didot

soins plus pointus, *Calamus* dispose d'une interface qui permet de raccorder le MEGA ST à une photocomposeuse qui flashe en très haute définition (Linotronics). C'est ainsi qu'est composé, par exemple, **Atari Magazine**.

Quant à la richesse de la typographie, elle est assurée par une large gamme de polices de caractères comme celles crées par *Compugraphic* et commercialisées par **A.L.M.** Les offres regroupent ainsi plusieurs centaines de polices de caractères différentes dans lesquelles on retrouve les grands classiques: Garamond, Times, ITC Lubalin, Univers, etc.

Calamus SL est la toute dernière version qui fonctionne en couleur sur MEGA ST et TT. Ce logiciel permet ainsi sur certains moniteurs, d'accéder à une palette de plus de 16 millions de couleurs, ce qui atteste d'une réalisation à l'écran proche des documents imprimés. Cette version est modulaire et pourra être enrichie au fur et à mesure de l'évolution des besoins. Parmi les modules, il convient de citer *Calamus Color* qui permet de travailler sur la séparation et le paramétrage des couleurs (opération nécessaire pour l'impression de documents en quadrichromie), *Calamus Photo*, un module de traitement d'images, *Calamus VektorModule*, la vectorisation des images bit map ou enfin les modules de traitement de texte ou de calcul permettant d'effectuer, sans quitter le logiciel de PAO, n'importe quel travail de bureautique courant.

Publishing Partner Master d'**Upgrade** est une solution PAO complète (séparation des couleurs, outils graphiques, etc.) et performante. La particularité de *PPM* est qu'il génère des fichiers au format PS ou EPS, ce qui permet d'imprimer sur des imprimantes laser en mode PostScript ou de flasher sur des photocomposeuses équipées d'une interface décodant le langage PostScript (RIP).

Calamus

Les périphériques

A des besoins professionnels variés, il est nécessaire de répondre par une offre matérielle adaptée. C'est pour cette raison que les périphériques les plus divers se côtoient sur le ST.

Les grands écrans format A3, offrent au maquettiste un confort d'utilisation et une représentation réelle de la page, impossibles à obtenir avec un moniteur standard. **Atari** propose le *SM194*, moniteur A3 monochrome, bénéficiant du meilleur rapport qualité/prix du marché: 13 950 HT. Le catalogue **Human Technologies** va du moniteur A4 monochrome jusqu'au A3 en couleur.

Bon nombre de créateurs souhaitent utiliser des photos dans les documents qu'ils conçoivent. C'est possible avec un scanner. Il s'agit

Atelier PAO

Vous désirez vous équiper d'un système PAO performant et convivial? Un conseil: ne ratez pas l'atelier PAO du **Forum Atari** où vous pourrez bénéficier d'une initiation complète. A cette occasion, vous disposerez d'une configuration qui vous permettra d'assister à la démonstration sur écran géant et de vous exercer directement sur Calamus, sous la conduite de professionnels de la PAO.

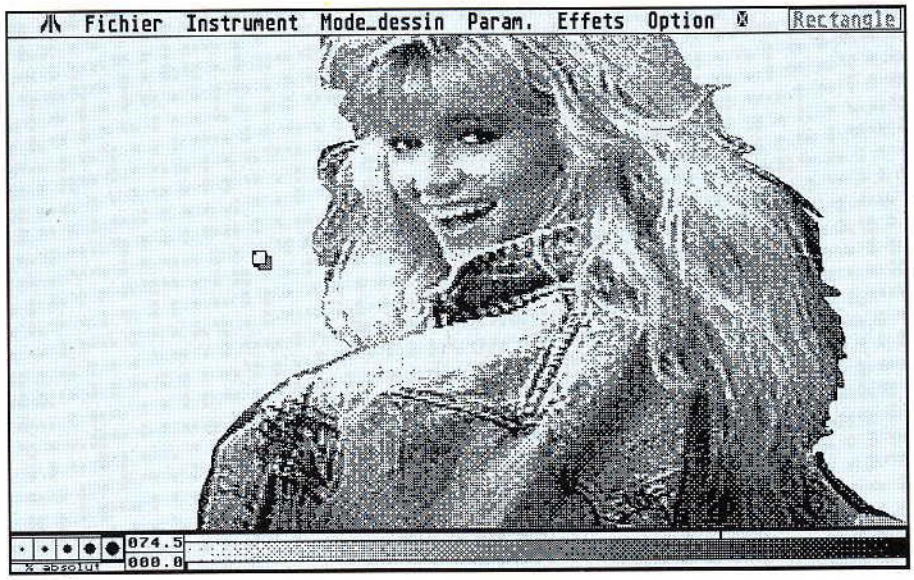
Cette présentation portera sur les trois points essentiels de la conception en PAO. Vous apprendrez à travailler une police de caractères sous Font Editor, à la modifier et même à créer des polices très originales. Puis avec Outline Art, vous créerez des logos, des illustrations, des titrages et autres enrichissements graphiques, pouvant servir à illustrer votre dossier entièrement conçu sous Calamus. Avec un programme d'initiation aussi riche, nul doute que pour les plus «mordus», la journée semblera très courte. N'hésitez pas à revenir le lendemain...

d'un appareil qui ressemble, dans son principe, à un photocopieur: une lumière intense balaye le document et récupère des impulsions électriques suivant l'éclairage obtenu. Celles-ci sont ensuite communiquées à la machine qui va, grâce à un logiciel adapté, recomposer l'image.

Qu'il s'agisse du scanner *Cameron* ou *Dataascan*, les modèles de scanners à main constituent un excellent équipement pour des besoins occasionnels. D'une résolution de 400 points par pouce, ils conviendront à tous les usages de numérisation de petites et moyennes photos, que l'on désire intégrer dans ses documents. Leur principale limitation réside dans la taille maximale du document numérisable. En effet, la plus petite dimension du document ne doit pas excéder 10,8 cm. Pour des besoins de numérisation de longs documents ou pour une utilisation plus soutenue, les scanners à plat constituent le «nec plus ultra».

Dans ce domaine, tous les constructeurs du marché du scanner sont présents: le traditionnel scanner *Canon IX12F* chez**Human Technologies** vous fera découvrir les charmes de *ZZ Lazy Paint*, grand classique de la retouche d'images. Les scanners **Panasonic** et autres **Mikrotek** améliorent le rendu des images numérisées grâce à leurs résolutions élevées pouvant aller jusqu'à 600 points par pouce. Mais à tout roi, il faut une couronne, et *Calamus SL*, pour exploiter toutes ses possibilités, doit être complété par des scanners couleur. Pour ce faire, la société **A.L.M.** en présente trois de la marque **Epson** qui offrent une palette de plus 16 millions de couleurs avec des résolutions de 200, 400 et 600 points par pouce.

Les utilitaires



Retouche

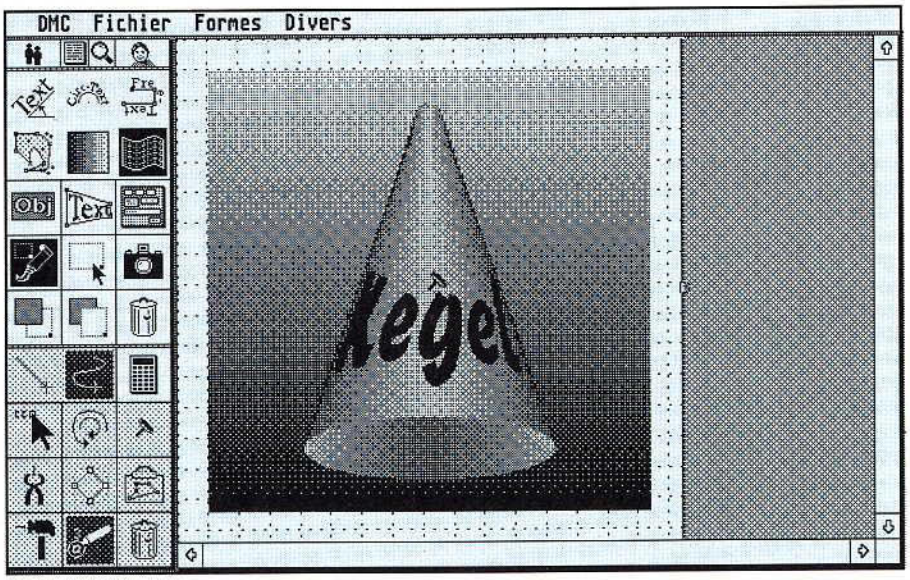
Outil de titrage et de création graphique, *Outline Art* permet la réalisation d'effets graphiques, de logos, de titres soignés grâce à de puissantes fonctions vectorielles (dont les splines et courbes de Béziers), de trames et de dégradés. Un outil fantastique pour une approche plus graphique de la PAO, que vous êtes invités à découvrir sur l'atelier PAO du *Forum Atari*.

Complément indispensable, les logiciels de retouche d'images affirmeront également leur présence sur le Forum par de nombreuses démonstrations.

D'*Image Partner* d'**Upgrade** à *Retouche Professionnal* d'**A.L.M.** en passant par *Creator* d'**Application Systems**, l'offre couvre tous les besoins. Si le premier logiciel est assez universel, le deuxième permet en revanche, la retouche d'images de résolution très élevée. Le troisième, quant à lui, réalise toutes sortes d'effets et d'animations.

Autre outil important, l'éditeur de fontes permet de remanier les fontes existantes ou d'en créer de nouvelles *Didot* d'**A.L.M.** et *Calamus Font Editor* d'**Atari**, sont deux logiciels dédiés à la création de fontes au format Calamus. Les utilisateurs de *Publishing Partner Master* ont également leur éditeur: *PPM Font Maker* d'**Upgrade**.

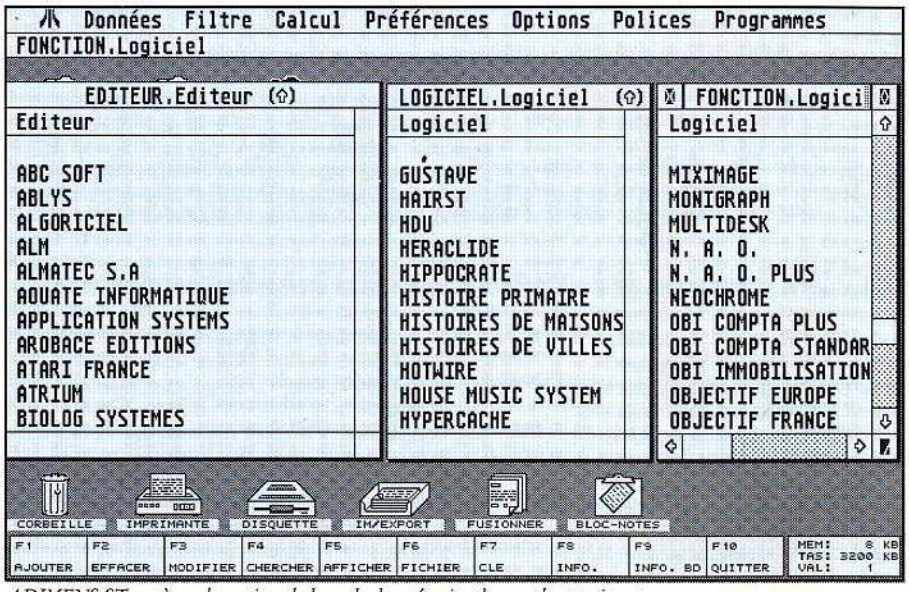
La reconnaissance de caractères est un domaine récent. Des logiciels, comme *Reading Partner* d'**Upgrade** ou *Sherlook* d'**A.L.M.** , réalisent des saisies automatiques de textes de manière simple: il suffit, à l'aide d'un scanner, de numériser une page de texte. Ces logiciels analysent le texte et créent le fichier texte ASCII correspondant. ■



Outline Art

Conférence Atari

Le vendredi 19 octobre de 14H à 16H aura lieu une conférence sur le thème «l'écriture et la PAO». Des quotidiens au particulier, du studio graphique à l'imprimeur, l'ordinateur a révolutionné le monde des Arts Graphiques. Pour mieux cerner les applications et les limites des solutions PAO, différents intervenants animeront la conférence: journalistes, imprimeurs, calligraphes, graphistes, etc.



ADIMENS ST, système de gestion de base de données simple, souple et puissant.

Systèmes de Gestion de Bases de Données. Ceux-ci sont destinés à l'enregistrement et à la gestion quotidienne de données. Tout le monde a un jour ou l'autre géré, au sein d'une entreprise un fichier, à commencer par la tenue régulière des fiches clients.

Ainsi, lors des opérations promotionnelles, les meilleurs clients étaient contactés afin de bénéficier des offres du moment. L'informatisation permet d'automatiser toutes les recherches.

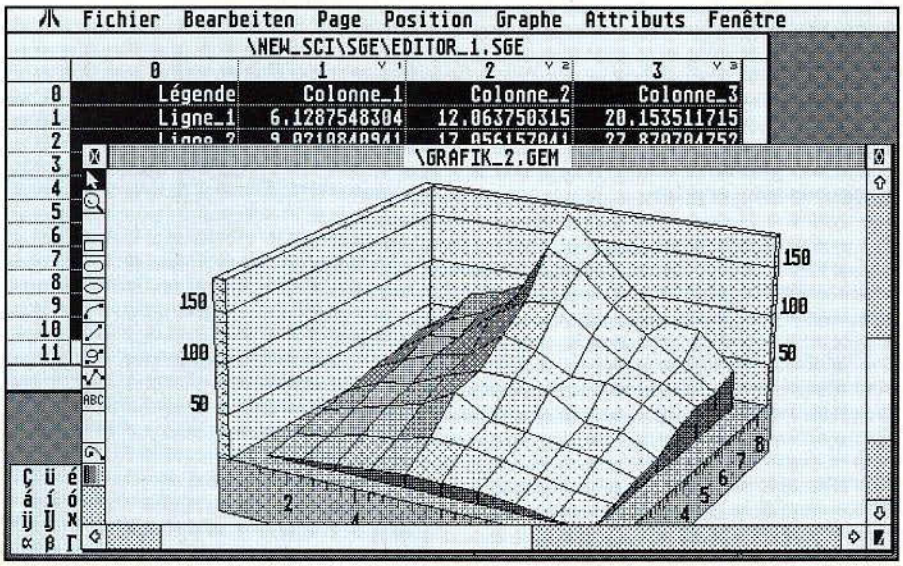
Appelés au début «gestionnaire de fichiers», les systèmes sont devenus de plus en plus puissants, permettant notamment la gestion de plusieurs fichiers liés les uns aux autres, la création de masques de saisie, ainsi que la création d'applications spécifiques (comptabilité, gestion commerciale, etc.) Le ST a été l'un des tout premiers ordinateurs a bénéficier des systèmes les plus performants en la matière. Il suffit de citer les célèbres programmes *Superbase* de **Micro Application** proposé dans plusieurs versions (2, *pro* et *pro 3*) ou *Adimens* d'**Atari**.

Arobace présentera en exclusivité sur son stand, le très attendu *Polyfiler*, un S.G.B.D. révolutionnaire que personne n'a encore vu. Le principe de ce dernier est de permettre simplement et rapidement la consultation de fichiers textes, images et sons à l'aide d'une interface graphique hautement conviviale et intuitive.

Les grapheurs

Les grapheurs permettent une mise en forme graphique des données. La plupart des tableurs propose en standard des possibilités graphiques qui ne sont pas dénuées d'intérêt. Souvent en 2D, les graphes proposés suffisent amplement pour expliciter les données issues des feuilles de calcul. Cependant, l'obtention de graphes de grande qualité, pour notamment la réalisation en couleurs de rapports d'activité, ne peut être effectuée que par le biais d'un logiciel puissant et adapté.

Sur **Atari**, la jeune société **Synergie & Communications** importe d'Allemagne un logiciel particulièrement adapté à la représentation 2D/3D des données, *Scigraph*. Ce dernier apporte à l'univers **Atari**, un produit qui montre une fois de plus les réelles potentialités du ST comme du TT. *Scigraph* exploite les possibilités des cartes graphiques Matrix de chez **Human Technologies** avec une résolution de 1024x768 points en 256 couleurs. *Scigraph* fonctionne également sur TT toujours en 256 couleurs. Ce logiciel intègre 28 types de graphes de base et possède un chapelet de fonctions, tant sur le plan statistique (calcul des régressions polynomiales), que graphique (splines, courbes de Béziers, génération automatique de dégradés, etc.). Au même titre que certains logiciels graphiques, c'est un outil de dessin vectoriel complet. Il gère de nombreux périphériques pour des sorties au format *GEM*, *Postscript*, *Calamus* ainsi que pour l'obtention de diapositives couleurs. Il propose des réalisations graphiques dans l'espace 3D haut en couleurs qui apporte aux analyses financières un coté artistique appréciable. C'est l'un des stands à ne pas manquer. ■



Avec SCIGRAPH, enfin des représentations graphiques en 3D.

Mallette bureautique et communication

Atari France offre aux utilisateurs de la gamme ST la possibilité d'acquérir pour une somme modique, un ensemble d'outils puissants et adaptés à la bureautique de tous les jours (LDW Power, le tableur graphique, Adimens ST, la base de données relationnelle et Emulcom 3, la communication et l'émulation minitel). Ces produits offrent une complémentarité indispensable pour calculer, gérer et communiquer.

Prix: 1 450 F HT.

Bureautique Atari

Des logiciels performants et simples à utiliser

Simplicité d'utilisation et performances graphiques de haut niveau, font du MEGA ST l'outil préféré du cadre qui peut passer du tableau au graphe 3D en un simple clic.

Le terme «bureautique» est récent, puisqu'il n'a été déposé qu'en 1976. Il désigne l'«ensemble des techniques visant à automatiser les travaux de bureau». Depuis, que de chemin parcouru au sein des entreprises, qui utilisent quotidiennement ces outils de plus en plus performants que sont: les traitements de texte (voir p.34), les tableurs, les grapheurs, les S.G.B.D. (Systèmes de Gestion de Bases de Données), ainsi que l'ensemble des outils dédiés à la communication (émulation minitel, télécopie, etc.).

Une avance technologique

Depuis plus de cinq ans, **Atari** n'a eu de cesse de présenter son interface graphique GEM comme le partenaire idéal du cadre d'entreprise. Aujourd'hui, tout le monde s'accorde pour reconnaître la prépondérance des aspects «convivialité» et «simplicité d'utilisation» qui doivent être mis en avant, et ce dans tous les domaines de l'informatique. De la secrétaire au PDG, la bureautique est aujourd'hui l'un des outils qui s'est véritablement démocratisé au sein de l'ensemble des entreprises. Elle leur est devenue indispensable.

Les tableurs

Outil de gestion, de simulation et d'analyse de données, le tableur est la clé de voûte de tout ensemble bureautique. Le tableur se présente sous la forme d'un tableau comprenant un nombre important de colonnes et de lignes. Chaque case appelée «cellule», référencée par des coordonnées, permet d'enregistrer des nombres, des textes ou des formules de calculs. C'est dans la possibilité de pouvoir combiner les données entre elles et d'enregistrer des formules de calculs complexes, que repose le principal intérêt du tableur. A ces fonctions de base, d'autres ont été ajoutées qui différencient l'ensemble des tableurs: fonctions de calcul et d'analyse, liens entre plusieurs feuilles de calcul, macros commandes, générations de graphes et possibilités de communication.

Incontestablement, les logiciels **Atari** offrent à des prix imbattables, des outils riches et puissants que nul autre partenaire informatique ne propose. La gamme des tableurs est vaste et vous trouverez aux quatre coins du salon, des exemples précis qui vous montreront des produits incomparables. Le stand de la société d'édition **Arobace** vous présentera *Kspread 4*, le tableur vedette de la firme anglo-saxonne **Kuma Software**. Quatrième mouture du même nom, c'est un logiciel qui offre «une puissance fonctionnelle jamais atteinte par un tableur» sur ST. Sur le stand **Atari**, *LDW Power*, un véritable clone de *Lotus 1,2,3* fonctionnant avec une interface graphique, vous sera présenté avec la mallette «bureautique et communication». **Micro Application**, la célèbre firme française qui ne cesse d'apporter au monde informatique des produits variés et bon marché, présentera elle aussi, son tableur professionnel haut de gamme, *Becker Calc 3*.

Feuille Champ R-D Transfert Impression Graphe Outils Macro Quitte

CMD | PRET | OUI | CALCULE | SCROLL | END | NOTE | AIDE

E1: {S} [L11] ^Bordeaux

SANS-NOM-A

	A	B	C	D	E	F	G
1		Paris	Lyon	Marseille	Bordeaux		
2	Janvier	F1.254,00	F125,00	F464,00	F741,00		
3	Février	F241,00	F366,00	F211,00	F541,00		
4	Mars	F5.874,00	F123,00	F1.254,00	F2.365,00		
5	Avril	F2.112,00	F544,00	F1.850,00	F1.547,00		
6	Mai	F6.522,00	F214,00	F1.900,00	F1.854,00		
7	Juin	F412,00	F785,00	F2.540,00	F1.354,00		
8	Juillet	F698,00	F855,00	F850,00	F1.025,00		
9	Aout	F6.587,00	F954,00	F1.080,00	F895,00		
10	Septembre	F2.145,00	F521,00	F1.254,00	F451,00		
11	Octobre	F6.547,00	F541,00	F584,00	F451,00		
12	Novembre	F2.154,00	F665,00	F544,00	F1.254,00		
13	Décembre	F4.665,00	F451,00	F1.450,00	F4.510,00		
14							
15		En milliers de francs.					

LDW Power: le puissant tableur graphique.

Pour des besoins moins pointus, il existe des tableurs privilégiant la simplicité. Parmi eux *Calcomat 2* de **Micro Application** et *Graal Calc* de **Profil**.

Les S.G.B.D.

Ces initiales peu parlantes désignent les

Solutions par profession

Des programmes adaptés aux secteurs d'activité

Que vous soyez profession libérale, PME/PMI, artisan, commerçant, médecin... , les solutions Atari Business pour votre entreprise ont bien des atouts pour vous séduire.

La gamme des ordinateurs ATARI offre grâce à sa diversité, des solutions adaptées aux différents secteurs d'activité capables de répondre aux exigences les plus pointues. Au forum Atari, des sociétés service spécialisées dans votre activité seront là pour vous renseigner et vous guider.

La Gestion

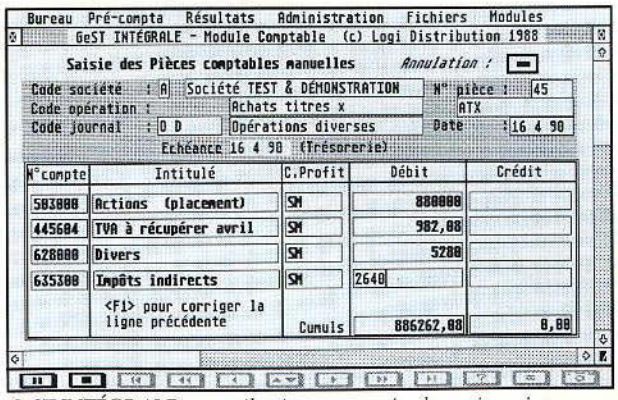
Le temps n'est plus au pilotage à vue. Le nombre d'entreprises qui ont connu, durant la dernière décennie, des difficultés dues à une mauvaise gestion et à une mauvaise appréciation des risques est considérable. Aussi, l'informatisation d'une gestion devient de plus en plus naturelle au sein des entités qui jusqu'à présent ne pouvaient bénéficier, du fait des coûts exorbitants des systèmes, d'outils puissants, conviviaux et adaptés aux réels besoins des utilisateurs. Ce petit tour d'horizon sur les produits proposés aujourd'hui et dont certains vous seront présentés lors du forum, suffit à cautionner les réelles possibilités de l'informatique de gestion Atari.

Les chaînes de gestion

Les chaînes de gestion sur Atari sont destinées à la gestion intégrale d'une entreprise de taille moyenne. Elles offrent au gestionnaire un outil comprenant le système de comptabilité, de gestion commerciale (facturation, gestion des stocks et trésorerie) ainsi qu'un module de paye. Les PME-PMI peuvent acquérir des solutions professionnelles complètes à des coûts défiants toute concurrence.

La société **Memsoft**, «la haute technologie pour vos logiciels de gestion», sévit depuis 1981 dans le domaine du développement logiciel. L'équipe de **Memsoft** a créé un environnement «maison» (Memdos), permettant de porter facilement d'une machine à une autre, les progiciels de gestion.

Memdos est un système de développement adapté à la gestion de masques de saisie et de fichiers. Utilisé aujourd'hui par plus de 180 sociétés de services informatiques, il est considéré dans l'hexagone, comme l'un des standards de développement en ce qui concerne les progiciels de gestion. La gamme **Memsoft**, comprend trois modules multi-société complémentaires: la *Compta 2*, la *Facturation* et le *Stock 2*, ainsi que la *Paye 2*.



GeST INTÉGRALE: un outil puissant au service des gestionnaires.

La société **Logi Distribution**, développe depuis plus de deux ans, une chaîne de gestion intégrant un ensemble de modules et d'options: fonction comptabilité (module comptable de base, option gestion des clients/fournisseurs, option trésorerie, option contrôle budgétaire, option multi-société consolidation), fonction vente facturation, fonction achats stocks, fonction paye». Le concepteur de *Gest Intégrale*, propose aux utilisateurs de bénéficier d'une méthode et d'une expérience professionnelle, antérieurement approuvée par des firmes de renommée internationale (**Siemens, Générale de service Informatique**, le groupe CGE). *Gest Intégrale* est une application développée sous *Superbase Pro III*.

Le domaine de l'industrie n'est pas oublié avec *Deterlog* de la société**Deterlub**, un logiciel performant qui se trouve en concurrence avec les systèmes fonctionnant sur mini-ordinateurs. *Deterlog* est un progiciel chargé d'accompagner la gestion complète de l'entreprise ayant en charge ses propres fabrications. Ainsi *Deterlog* assiste les responsables dans chacun des postes de gestion de l'entreprise (gestion des stocks, des fabrications, des études, des prévisions, des commandes, des fournisseurs, des clients, des représentants, des factures, de la comptabilité, des résultats de l'entreprise et des statistiques). La notion d'accompagnement et d'assistance des responsables signifie que l'ordinateur ne se substitue jamais à eux dans la réflexion et la décision, mais qu'il lui apporte pour ce faire tous les éléments utiles.

Les outils complémentaires

L'acquisition d'un système de gestion peut ne porter que sur un outil particulier. Mais pour chacun, il est possible d'acquérir des éléments complémentaires qui permettent à tous systèmes d'évoluer rapidement, et ce de manière totalement homogène.

Constitués d'un ensemble de logiciels complémentaires (*Le Comptable II, Le Gestionnaire* et *La Gestion Commerciale*), les programmes de la société d'édition **Logisoft** apportent depuis plus de deux ans, une contribution régulière dans le domaine de la gestion professionnelle. *Le Comptable* est un «petit» programme de comptabilité destiné à toute personne physique ou morale, assujettie à la tenue d'une comptabilité dite en partie double (débit/crédit). Bon nombre de PME-PMI y trouveront un programme à leur mesure. *Le Gestionnaire* est un tableur orienté vers la gestion. C'est le complément naturel du *Comptable*, qui récupère des

données et les ordonne, en vue de préparer des états comptables particuliers (bilan, compte de résultat, etc). C'est aussi un remarquable outil de création et d'édition de documents dédiés à la gestion quotidienne. *La Gestion Commerciale*, permet quant à elle, d'effectuer toutes les opérations d'un petit commerce. Son orientation est destinée à la gestion des achats et des ventes de produits finis. L'énorme atout des produits **Logisoft**, c'est la facilité avec laquelle vous êtes en mesure de les mettre en oeuvre. Aucun complexe à avoir, aucune grande connaissance à posséder, si ce n'est la maîtrise de votre activité.

La société **Arobace** nous fait découvrir depuis quelques mois de nouveaux outils de gestion, offrant au ST un environnement à la hauteur de ses capacités. L'offre **Arobace** comprend trois produits complémentaires: *Gestocks 90*, *Gesbarre*, ainsi qu'une toute nouvelle comptabilité. Le premier est un logiciel dédié au commerce «traditionnel» de produits finis. Il offre diverses possibilités: la gestion des fournisseurs, des clients, des produits, de la facturation et le suivi des paiements. Le deuxième est un éditeur de codes barres. Il permet de réaliser tous les codes existants, aussi bien sur une imprimante matricielle que sur une imprimante laser. La comptabilité sera présentée en avant première lors du forum. Elle a été conçue pour offrir à l'utilisateur un maximum de confort et de sécurité. Gageons qu'elle sera à la hauteur des deux autres produits.

Professions libérales

Les professions libérales se doivent de tenir une comptabilité conforme à leur régime d'imposition. Elles sont astreintes à un certain nombre d'obligations comptables. On comprend dès lors le recours à l'informatique, qui offre les moyens de réaliser des travaux que leur formation ne permet pas toujours d'appréhender.

La comptabilité financière, *Tim II*, est un produit allemand importé par la société **Application Systems**. *Tim II* offre des possibilités intéressantes, dès lors que l'on cherche à suivre des modèles comptables préconisés par certaines associations de gestion comptable agréées.

Gest Libérale est un produit de la société **Logi Distribution**, spécialisée dans le domaine des logiciels de gestion. Nous avons déjà eu l'occasion de vous parler de leur produit phare: *Gest Intégrale*. *Gest Libérale* est en réalité une version modifiée du module comptable de *Gest Intégrale*. Il est évolutif et intègre une méthode comptable conforme à des exigences fiscales tumultueuses.

Cabinets d'avocats

Les avocats ont sur MEGA ST des outils qui permettent de défendre leur gagne-pain face à une paperasserie qui ne cesse de les envahir quotidiennement.

Juriméga et *Juriacte* sont deux produits de la société **Rédije Informatique**. *Juriméga* est un logiciel de gestion financière et comptable de cabinet d'avocat. *Juriacte* est une bibliothèque de formulaires juridiques fonctionnant avec un traitement de texte.

Ces deux produits ont été réalisés par un avocat, autant dire qu'ils sont adaptés aux méthodes de travail de cette profession. Pour en savoir plus, ne manquez surtout pas la conférence destinée à vous présenter ces outils.

Les professions de la santé

Les logiciels médicaux et paramédicaux sur ST sont en plein essor. On trouve un nombre important d'applications que l'on peut classer sommairement en trois grandes catégories: la gestion de cabinets médicaux et paramédicaux, l'aide au diagnostic et le «pilotage» d'appareils médicaux. Si les deux dernières comptent pour l'instant peu d'applications, la première, en revanche, en regorge.

Cabinet médical

La gestion d'un cabinet médical ou paramédical (dentiste, vétérinaire, kinésithérapeute, infirmier, etc.) n'est pas une chose aisée et ne souffre pas l'amateurisme, car elle suppose une bonne base de données associée à un module de comptabilité complet ainsi que quelques outils spécifiques à la profession ciblée. Les nombreux produits proposés sont adaptés à cette clientèle exigeante.

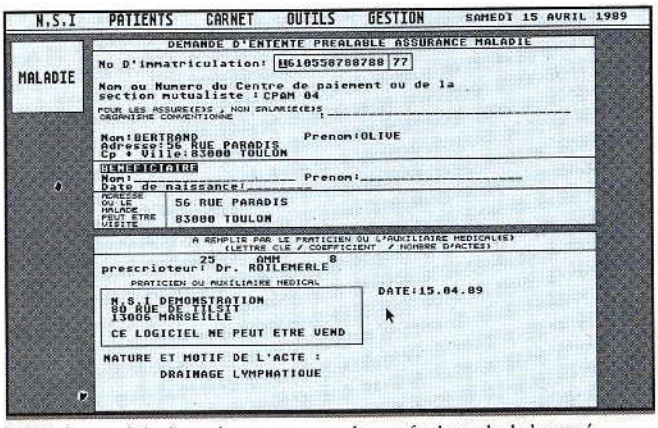
Le leader

N.S.I, présente sur le salon, fait office dans la matière de véritable leader dans l'univers ST. On retrouve dans tous leurs produits *(Héraclide, Odontos, Veterinum, Firma...)* une finition impeccable, mêlant des graphismes soignés aux capacités d'un véritable intégré (mini base de données, traitement de texte, gestion de compte, calcul des amortissements, gestion des impayés ...) possédant en plus des fonctions originales (rédaction automatique des prises en charge et des feuilles de soins, aide à la posologie et à la prescription...). Leur souci constant d'amélioration de leurs produits les rendent toujours actuels et de plus en plus performants. L'un de leur logiciel, *Odontos*, destiné à la gestion d'un cabinet dentaire, se voit doté, en plus des fonctions de base, d'instruments notamment destinés à éditer des schémas de l'arcade dentaire.

Les généralistes

Ordonews S.I.M. et **Biolog** occupent le créneau de logiciels plus simple, mais répondant à des besoins spécifiques. *Sthétoscompta* et *Médi-ST compta* (ensemble modulaire permettant la gestion complète d'un cabinet médical), logiciels dédiés à la comptabilité médicale en sont deux bons exemples.

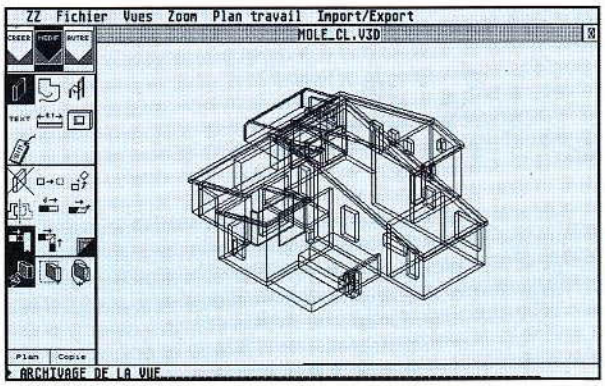
Dans une autre optique, des sociétés se sont lancées dans des applications beaucoup plus pointues. Témoin, la société **Electromed** avec *Uromédic* (logiciel pilotant un appareil d'exploration de la vessie) et *Myomax* (logiciel pilotant un appareil de rééducation musculaire). Même si dans ce cas le ST n'est pas utilisé en tant que base du produit mais est le complément indispensable de l'appareil qui lui est adjoint (l'ensemble appareil-ordinateur-logiciel étant le produit), les logiciels développés bénéficient d'une finition impeccable.



N.S.I. des produits haut de gamme pour les professionnels de la santé.

L'aide à la décision

L'intelligence artificielle fait elle aussi timide-



ZZ Volume

ment son apparition avec *Aidediag* et *Aidehoméo*, deux produits de **Ordonews-S.I.M.** dédiés à l'aide au diagnostic.

Le Portfolio lui-même est de la fête puisque diverses applications sont développées sur cet ordinateur de poche. La société **Cervus**, par exemple, propose un programme destiné à traquer les interactions médicamenteuses. Le faible volume et la puissance du Portfolio, trouvent là leur utilité avec une profession où l'on doit bien souvent se déplacer. De plus, la possibilité qu'il offre de converser avec le ST via une interface RS-232 permet de transférer les données accumulées lors des visites dans un logiciel plus gros, présent dans votre cabinet.

Comme on le voit, les professions médicales et paramédicales sont bien loties, et bien rare celui qui ne trouvera pas chaussure à son pied dans l'ensemble des produits gravitant autour du ST.

CAO/DAO

La table à dessin est de plus en plus mise à mal par l'arrivée récente mais massive des solutions informatiques destinées à la remplacer. Mais de nombreuses difficultés subsistent encore dans l'esprit des dessinateurs qui ont du mal à brader leur Rotring contre une souris. La saisie sur informatique apparaît, à priori, plus longue qu'un tracé sur calque. Cependant, lorsque des modifications doivent être effectuées, ou lorsqu'un plan doit être modélisé en 3D, plus aucun doute ne subsiste. Grâce à une société comme **Human Technologies**, **Atari** se présente d'ores et déjà comme l'un des spécialistes de la CAO/DAO.

Hightech

Human Technologies nous propose toute une gamme de logiciels fonctionnant sur MEGA ST et TT. Des périphériques puissants eepermettent d'utiliser des grands écrans couleurs, ainsi que l'ensemble des outils destinés aux professionnels du dessin technique. Un petit survol de leurs produits vous convaincra de leur professionnalisme exemplaire.

Dynacadd

Dynacadd est un logiciel de dessin professionnel 2D voué aux bureaux d'études dans tous les domaines du graphisme industriel et technique (mécanique, bâtiment, électronique). Il récupère directement les fichiers DXF et possède un mode de visualisation en 3D. *Dynacadd* est entièrement sous GEM et détient à ce titre d'une grande convivialité, comme d'ailleurs toute la gamme des produits Human. Chacune des fonctions de dessin d'un logiciel de DAO standard est implémentée: format libre ou variant de A4 à A0, impression sur table HPGL, sur matricielle et sur laser, 16 polices de caractères, courbes de Béziers et B-spline, cotation manuelle ou semi-automatique, etc.

ZZ-2D

ZZ-2D est un logiciel de CAO dédié au dessin industriel. Associé au GEM et à sa souris, il remplace avantageusement la planche à dessin et ses accessoires habituels. Il permet de travailler sur toutes les tailles standard de feuilles (A5 à A0) et offre les outils que peut souhaiter un dessinateur industriel. C'est un produit moins développé que *Dynacadd*, mais il n'en demeure pas moins intéressant.

ZZ-Draft

ZZ-Draft est la version grand public de *ZZ-2D* et est destinée à tous ceux qui ont besoin de dessins techniques élaborés pour la réalisation de notices et de plaquettes techniques. *ZZ-Draft* s'adapte aussi à l'éducation pour l'apprentissage du dessin technique. Précis, rapide et convivial, il réalise des schémas et dessins complexes.

ZZ-Bib Draft

ZZ-Bib Draft est un ensemble de bibliothèques de dessins techniques pour *ZZ-Draft*, dans les domaines de l'hydropneumatique, la mécanique, la logique, l'électronique, l'électricité et le bâtiment. Ces bibliothèques contiennent chacune entre 170 et 360 symboles, prêts à être insérés dans n'importe quel dessin sous *ZZ-Draft*. Elles recouvrent la plupart des symboles de base dans chaque domaine et peuvent être complétées par l'utilisateur.

ZZ-Volume

Logiciel de création volumique, *ZZ-Volume* est destiné à tous les professionnels du bâtiment (architectes, bureaux d'études, décorateurs, etc.). Simple d'utilisation mais extrêmement puissant, *ZZ-Volume* permet de récupérer des fichiers 2D (format DXF) en provenance d'autres logiciels afin de recréer le volume 3D correspondant. Il offre toutes les fonctions utilisées par les professionnels de la CAO et de l'architecture comme la visualisation fil de fer, formes pleines et faces cachées, modification des points de vue, des éclairages, etc. Fonctionnant sur ST et sur TT, en haute résolution couleur ou monochrome, on ne peut pas mieux résumer ce produit que par le terme d'époustouflant!

ZZ-3D

ZZ-3D est aussi un logiciel de création volumique, mais ce dernier est orienté mécanique. Muni d'un nombre important de fonctions destinées à l'élaboration et aux manipulations d'objets tridimensionnels, il sera présenté en avant première lors du Forum.

Du coté de chez Micro Application

Micro Application propose *Becker Cad*, un puissant logiciel DAO disposant d'une large panoplie de fonctions, dont certaines sont très évoluées: macros, calques, symboles, éditeurs de fontes. Simple d'emploi *Becker Cad* s'adresse autant aux initiés du dessin industriel qu'aux professionnels. Vous trouverez naturellement une bonne partie de ces produits lors du forum. Une bonne démonstration valant mieux que le plus grand des discours, nous ne pouvons que vous souhaiter bonne visite. ■

Conférence Atari

Vous êtes architectes, concepteurs, ingénieurs?
La CAO/DAO est votre lot quotidien. Les solutions Atari répondront certainement à vos besoins. Pour vous en assurer participez à la conférence «CAO/DAO» le samedi 20 octobre de 10 h à 12 h (en auditorium 2).

Auditorium 1

CONFERENCE	PARTENAIRE	DESCRIPTIF
TT: La station graphique 68030 à 32 MHZ Jeudi 18 de 10h à 12h	**Atari**	Présentation de la nouvelle station Atari TT, machine 32 Bits 32 MHz. La station graphique par excellence avec en plus, l'ouverture vers le monde UNIX.
Portfolio, le nouvel outil pour les cadres et l'entreprise Jeudi 18 de 14h à 16h	**Atari**	L'ordinateur de poche Portfolio est le complément idéal du PC. Il est aussi le compagnon indispensable de milliers de cadres d'entreprise. Quelles en sont les raisons? Découvrez ses atouts technologiques, l'étendue de ses domaines d'application et son environnememnt en évolution constante.
La PAO et l'écriture Vendredi 19 de 14h à 16h	**Atari**	Du grand quotidien au particulier, du studio graphique à l'imprimeur, l'ordinateur révolutionne le monde de l'écriture. Comment s'effectue la transition? Qui est concerné? Quelles sont les limites de ce domaine?
L'ordinateur à la maison et à l'école: le journal de classe Samedi 20 de 10h à 12h	**OCCE**	La place des journaux d'enfant comme support écrit à l'école avec l'évolution de la presse enfant. Le projet de journal et sa dimension sociale. Etude de cas vécus, des problèmes d'interactivité ainsi que des futures perspectives.
L'enfant et l'ordinateur Samedi 20 de 14h à 16h	**PLJ, Profil**	PLJ: Mettre à la disposition des enfants de formidables outils pluridisciplinaires d'aide à l'apprentissage et à la création suppose en aval une réflexion sur la pédagogie à mettre en place pour permettre aux enfants de se les approprier. L'association «Paris pour les jeunes» reçoit chaque semaine plus de 9000 enfants dans les 20 ateliers informatiques qu'elle coordonne. Elle tentera de dégager au travers de la présentation de cette expérience un certain nombre de pistes de réflexion. Profil: STE, une autre solution pour les écoles! Le STE peut s'imposer dans le renouvellement du parc de machines Thomson (T07, T08, T09, T09+) utilisées dans les écoles. Les caractéristiques du ST en font un outil attractif pour ce marché. Il reste à l'enrichir en logiciels.
L'enseignement de la musique, la micro dans l'enseignement musical Dimanche 21 de 10h à 12h	**Conservatoire**	Quels sont les besoins de l'enseignement musical? Pourquoi se servir d'un ordinateur? Quels sont les avantages et les inconvénients de ce type d'enseignement? Le cas du conservatoire de Metz servira d'illustration au débat. Comment réaliser un logiciel musical à partir d'un cahier des charges précis?
L'ordinateur en concert Dimanche 21 de 14h à 16h	**Atari**	Quels sont les logiciels musicaux existants sur Atari? Quelles sont les réalisations les plus significatives? Présentation du film «Paris la Défense, une ville en concert» de Jean-Michel Jarre.

Auditorium 2

CONFERENCE	PARTENAIRE	DESCRIPTIF
Atari et les professions de la santé Jeudi 18 de 10h à 11h	**NSI**	Cette conférence traitera de l'informatisation dans les professions de la santé, du concept informatique dans le domaine de la gestion et de la communication et enfin des perspectives du secteur médical.
Atari et l'immobilier Jeudi 18 de 14h à 15h	**Ablys**	Présentation des Progiciels Immobiliers sur Atari.
Atari et les avocats Jeudi 18 de 16h à 17h	**Redije informatique**	Cette conférence présentera les besoins des avocats et leur traduction informatique, puis montrera les produits Redije et Atari dans l'environnement Atari.
Les réseaux locaux sur Atari Vendredi 19 de 10h à 11h	**Multipoint, ALM**	Multipoint: Les 2 écoles de réseaux seront présentées. La discussion abordera ensuite les normes (Arcnet et Internet) pour finir par la démonstration des fonctionnalités d'Itos Net. ALM: conférence sur la connexion directe de l'Atari avec PC Mac, Unix, Atari, Novell, etc., les avantages d'un grand réseau.
La réalité virtuelle ou la création de jeu Vendredi 19 de 14h à 16h	**Infogrames**	non communiqué
Multimédia et bornes intéractives Vendredi 19 de 17h à 18h	**Atrium**	Interactiviste, un métier nouveau avec ses machines et ses outils propres. Seront abordés: le concept de machine globale, l'uni-fonction avec la nécessité d'une machine hôte, le choix du matériel Atari. Le bilan de plus de 2 ans d'utilisation dans le domaine multimédia sera dressé par la même occasion.
Introduction de la CAO/DAO dans les bureaux d'etudes Samedi 20 de 10h à 12h	**Human Technologies**	La conférence traitera du passage de la table à dessin à l'outil nettement plus performant qu'est l'ordinateur. En effet, les outils de CAO vont beaucoup plus loin que la table à dessin. Un panorama sera présenté sur l'étude de la mise en place des sytèmes de CAO/DAO dans le secteur mécanique, l'architecture, l'industrie électrique et le mobilier.
La gestion des PME/PMI en multiposte réseau Samedi 20 de 14h à 16h	**Deterlub, Logidistribution et Multipoint**	Logidistribution: La cohérence de la gestion de l'entreprise passe par l'intégration des données représentant son activité. D'obligation contraignante, la comptabilité devient instrument de gestion. Deterlub:La gestion de production et la gestion intégré de l'entreprise, les postes de gestion pris en compte,l'utilisation,le bilan pour l'entreprise. Cette conférence comprend: un exposé général, un exemple d'utilisation sur Deterlub, le point de vue des utilisateurs en entreprise. Multipoint: conférence sur ITOS-NET.
3615 Atari Dimanche 21 de 10h à 11h	**Artipresse**	La conférence présentera le serveur 36 15 Atari, ses divers services et ce qu'ils peuvent apporter aux utilisateurs d'ordinateurs Atari (téléchargement, conseils aux utilisateurs, informations de tous types, messagerie, etc.).

LES EXPOSANTS

3615 ATARI
Serveur télématique.

ADG
N° de stand: P 12
10, rue Fraizier
93210 La Plaine Saint-Denis
Cervus pour Portfolio.

A.L.M.
N° de stand: P 10
1, rue Pierre Dupont
93200 Saint-Denis
Dali, Chili, BioNet 100, Retouche, Didot.

ANTIPODE
N° de stand: P 23
54, rue Champ Romain
38400 St Martin d'Heres
Logiciels de communication pour Portfolio.

APPLICATION SYSTEMS
N° de stand: P 17
18, rue Germain Dardan
92120 Montrouge
Signum, Script, Imagic, H.D.U.

AROBACE
N° de stand: P 04
2, rue Piémontési
75018 Paris
Flexidump, K-Spread 4, Gestocks 90, Gesbarre, Image!, Adebog,Turbo ST, G plus, etc.

ASTORIA
N° STAND: P 08
51, rue Gaston Lauriau
93100 Montreuil
Distribution, Formation.

ATARI FRANCE
Organisateur du Forum Atari
79, avenue Louis Roche
92238 Gennevilliers
Ordinateurs et logiciels.

ATARI MAGAZINE
N° de stand: SP 10
79, avenue Louis Roche
92238 Gennevilliers
Presse.

AUTOBYTE
N° de stand: GP 02
655, 32e Avenue, Bureau 201
HT8 3G6, Lachine
Québec, Canada
Logiciels Chéquier, Contrôleur, P-Base pour Portfolio.

AXE 3D
N° de stand: GP 16
67, rue de la Jonquière
75017 Paris
Revendeur.

BECKER & PARTNERS
N° de stand: P 14
Wilhelmstrasse 91
D5100 Aachen
Allemagne
Extension mémoire, chargeur interne pour pile rechargeable, module d'EPROM pour Portfolio.

BORDAS
N° de stand: GP 23
315, avenue Galliéni
94257 Gentilly
Logiciels éducatifs.

C.A.I.M.
N° de stand: P 05
49, rue Victor Hugo
94700 Maison-Alfort
Informatique industrielle.

CASLON
N° de stand: P 22
25, rue de l'Abbé Carton
75014 Paris
Fabrication de timbres et tampons, imprimerie.

CLAVIUS INTERNAIONAL
N° de stand: P 18
19, rue Houdon
75018 Paris
Spectre GCR, PC Ditto.

COMUS FRANCE / MUSILOG
N° de stand: GP 03
65-69, Bd J.B. Oudry
94035 CrÉteil
Proscore, Big Band, Studio 24, Track 24...

CONTACT'ST
N° de stand: GP 15
7, rue Félix Gaffiot
25000 Besançon
Club micro-informatique ST.

DETERLUB
N° de stand: P 06
224, rue de la plaine, ZI, BP9
06251 Mougins
Déterlog (gestion interactive).

DIAINFORMATICA
N° de stand: GP 04
26, avenue de Paris
92320 Chatillon
D-Occam, F Prolog, Le Spécialiste, CL plus.

DYSNEY SOFTWARE
N° de stand: GP 24
Jeux éducatifs, Dick Tracy.

ELECTRON
N° de stand: GP 14
12, place de la Porte Champerret
75017 Paris
Revendeur.

EPIGRAF
N° de stand: P 07
3, rue Bertrand de Born
31000 Toulouse
Le Rédacteur 3.

ESAT SOFTWARE
N° de stand: GP 13
55, rue du Tondu
33000 Bordeaux
Spack, House Music System, Compte-Chèques, Discosopie, Paint Designer, etc.

GENERATION 4
N° de stand: SP 09
19, rue Hégésippe Moreau
75018 Paris
Presse.

GIDDAP SERVICES
N° de stand: P 24
Le Miravar, route de Gattières
06640 Saint-Jeannet
Emulateur minitel pour Portfolio.

GROUPE TEST (01, Décision)
N° de stand: SP 02
5, place du Colonel Fabien
75491 Paris
Presse.

GUILLEMOT INTERNATIONAL
N° de stand: GP 05
BP 2
56200 La Gacilly
ST Replay Pro, lecteur externe 3 pouces 1/2, Canvas.

HUMAN TECHNOLOGIES
N° de stand: P 16
87, rue de Billancourt
92100 Boulogne
ZZ-Com, ZZ-Volume, ZZ-Rough, ZZ-Screen, ZZ-Switch, Dynacad, grand écran.

IPB ELECTRONIK
N° de stand: P 09
Lillenthaloth 13
D3000 Hannover 1
Allemagne
Hardware.

IDG COMMUNICATION
N° de stand: SP 03
2, place des Vosges
92051 Paris la Défense
Presse

INFORMATIQUE & NATURE
N° de stand: P 13
Route de Cavaillon, D26
13440 Cabannes
Communications, cartes éléctroniques.

INFOGRAMES
N° de stand: GP 26
84, rue du 1er mars 1943
69100 Villeurbanne
Jeux.

JOYSTICK
N° de stand: SP 04
53, avenue Gambetta
92400 Courbevoie
Presse.

LEXIEL
N° de stand: P 19
76-78, avenue des Champs Elysées
75008 Paris
LNA langage pour Portfolio.

L'ONDE MARITIME
N° de stand: GP 08
87, boulevard Carnot
06110 Le Cannet
Logiciel intégré.

LORICIEL
N° de stand: GP 18
81, rue de la Procession
92500, Rueil-Malmaison
Jeux.

MC3
N° de stand: P 20
05130 Sigoyer
Foliobar.

MICRO APPLICATION
N° de stand: GP 06
58, rue du faubourg Poissonnière
75010 Paris
Editeur de livres et de logiciels.

MICRO C
N° de stand: GP 01
16, rue des fossés
35000 Rennes
Logiciels éducatifs.

MICROIDS
N° de stand: GP 21
12, place de l'Eglise
94400 Vitry sur Seine
Jeux.

MICRO SYSTEMES
N° de stand: SP 07
2, rue Bellevue
75019 Paris
Presse.

MPI
N° de stand: GP 17
67, rue Gambetta
95400 Villiers-le-Bel
CLab/Notator, JCD Midisoft(éducatifs), Midigam (studio concepteur)...

MULTIPOINT
N° de stand: P 01
22, rue De France
94300 Vincennes
Réseau ITOSNET.

NATHAN LOGICIELS
N° de stand: GP 20
315, avenue Galliéni
94257 Gentilly
Logiciels éducatifs.

N.S.I.
N° de stand: P 02
110, rue Sainte Cécile
13005 Marseille
Héraclide, Kiros, Phonia, Firma, Odontos.

OMIKRON FRANCE
N° de stand: GP 07
11, rue Dérodé
51100 Reims
Basic Omikron, Hardware.

PARIS POUR LES JEUNES
N° de stand: GP 11
110, rue des Amandiers
75020 Paris
Informatique pédagogique scolaire.

PROFIL
N° de stand: P 15
49, rue de la Vanne
92120 Montrouge
Graal XPer, Graal Calc, Graal Graf2, Graal Text, Graal Base, Logo.

REDIGE INFORMATIQUE
N° de stand: P 21
16, rue Plisson
94160 Saint-Mandé
Logiciels juridiques.

RYTHM'N SOFT
N° de stand: GP 12
18ter, rue des Trembles
38100 Grenoble
Big Boss Plus, Midnight, Jam, etc.

SARO INFORMATIQUE MUSICALE
N° de stand: GP 19
5, boulevard Voltaire
75011 Paris
Steinberg / Pro 24.

SCAP
N° de stand: P 11
62, rue Gabriel Péri
93200 Saint-Denis
Revendeur.

SOFT & MICRO
N° de stand: SP 05
10, rue Fresnel
75116 Paris
Presse.

ST MAGAZINE
N° de stand: SP 08
19, rue Hégésippe Moreau
75018 Paris
Presse.

S.V.M.
N° de stand: SP 06
5, rue de la Baume
75415 Paris
Presse.

SYNERGIE & COMMUNICATION
N° de stand: P 03
1bis, avenue du Général Leclerc
77000 Melun
Hypercache, Scigraph, etc.

TITUS
N° de stand: GP 25
28ter, avenue de Versailles
93220 Gagny
Jeux.

UBISOFT
N° de stand: GP 09
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Rank, Stos, Hard driving, etc.

ULTIMA
N° de stand: GP 10
5, boulevard Voltaire
75010 Paris
Revendeur.

VIDEAC
N° de stand: GP 22
40, rue Jean Jaurès
93170 Bagnolet
Vidéo.

Classement par activité

ASSOCIATIONS/CLUBS
Contact'ST - *Stand n° GP 15*
Paris pour les jeunes
Stand n° GP 11

BUREAUTIQUE
ALM - *Stand n° P 10*
Applications Systems
Stand n° P 17
Arobace - *Stand n° P 04*
L'Onde Maritime
Stand n° GP 08
Micro Application
Stand n° GP 06
Profil - *Stand n° P 15*
Synergie et Communication
Stand n° P 03

CAO/DAO
Micro Application
Stand n° GP 06
Human Technologies
Stand n° P 16

COMMUNICATION
Antipode - *Stand n° P 23*
Informatique et Nature
Stand n° P 13

DISTRIBUTEURS
Astoria - *Stand n° P 08*
Guillemot International
Stand n° GP 05

ECRITURE
Traitement de texte...PAO
ALM - *Stand n° P 10*
Applications Systems
Stand n° P 17
Caslon - *Stand n° P 22*
Epigraf - *Stand n° P 07*
Profil - *Stand n° P 15*

EDUCATIFS
Bordas - *Stand n° GP 23*
Disney Software - *Stand n° GP 24*
Micro C - *Stand n° GP 01*
Nathan Logiciels - *GP 20*

EMMULATION
ALM - *Stand n° P 10*
Clavius International
Stand n° P 18

GESTION
Arobace - *Stand n° P 04*
Deterlub - *Stand n° P 06*

GRAPHISME & VIDEO
Human Technologies
Stand n° P 16
Micro Application
Stand n° GP 06
Vidéac - *Stand n° GP 22*

HARDWARE
Informatique et Nature
Stand n° P 13
IBP Elektronic - *Stand n° P 09*
Omikron - *Stand n° GP 07*
Synergie et Communication
-*Stand n° P 03*

INDUSTRIE
C.A.I.M. - *Stand n° P 05*

JEUX
Disney Software - *Stand n° GP 24*
Infogrammes - *Stand n° GP 26*
Loriciel - *Stand n° GP 18*
Microids - *Stand n° GP 21*
Titus - *Stand n° GP 25*
Ubi Soft - *Stand n° GP 09*

JURIDIQUE
Redije Informatique
Stand n° P 21

MEDICAL
N.S.I - *Stand n° P 02*

MUSIQUE
Comus France/Musilog
Stand n° GP 03
MPI - *Stand n° GP 17*
Saro - *Stand n° GP 19*
Rythm'n Soft - *Stand n° GP 12*

PORTFOLIO
ADG - *Stand n° P 12*
Autobyte - *Stand n° GP 02*
Becker & Partners - *Stand n° P 14*
Giddap Services - *Stand n° P 24*
Lexiel - *Stand n° P 19*
MC3 - *Stand n° P 20*

PRESSE
Atari Magazine - *Stand n° SP 10*
Excelsior publications
Stand n° SP 01
Génération 4 - *Stand n° SP 09*
Groupe Test(01 Informatique, Décision Informatique)
Stand n° SP 02
IDG (Le Monde Informatique)
-*Stand n° SP 03*
Joystick - *Stand n° SP 04*
Micro Systèmes - *Stand n° SP 07*
Soft & Micro - *Stand n° SP 05*
ST Magazine - *Stand n° SP 08*
SVM - *Stand n° SP 06*

PROGRAMMATION
Diainformatica - *Stand n° GP 04*
Micro Application
Stand n° GP 06
Omikron - *Stand n° GP 07*
Ubi Soft - *Stand n° GP 09*

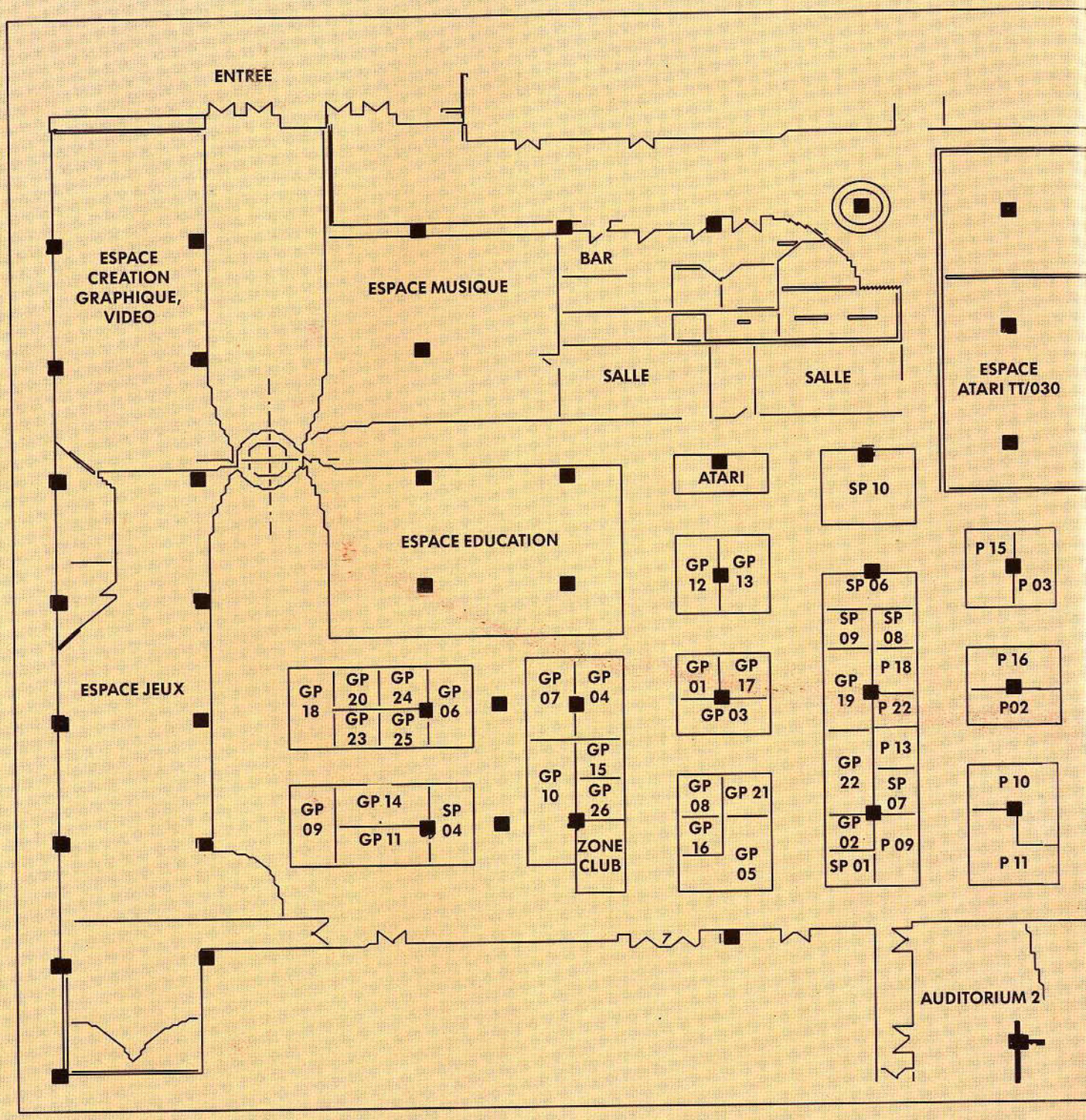
RESEAUX
ALM - *Stand n° P 10*
Multipoint - *Stand n° P 01*

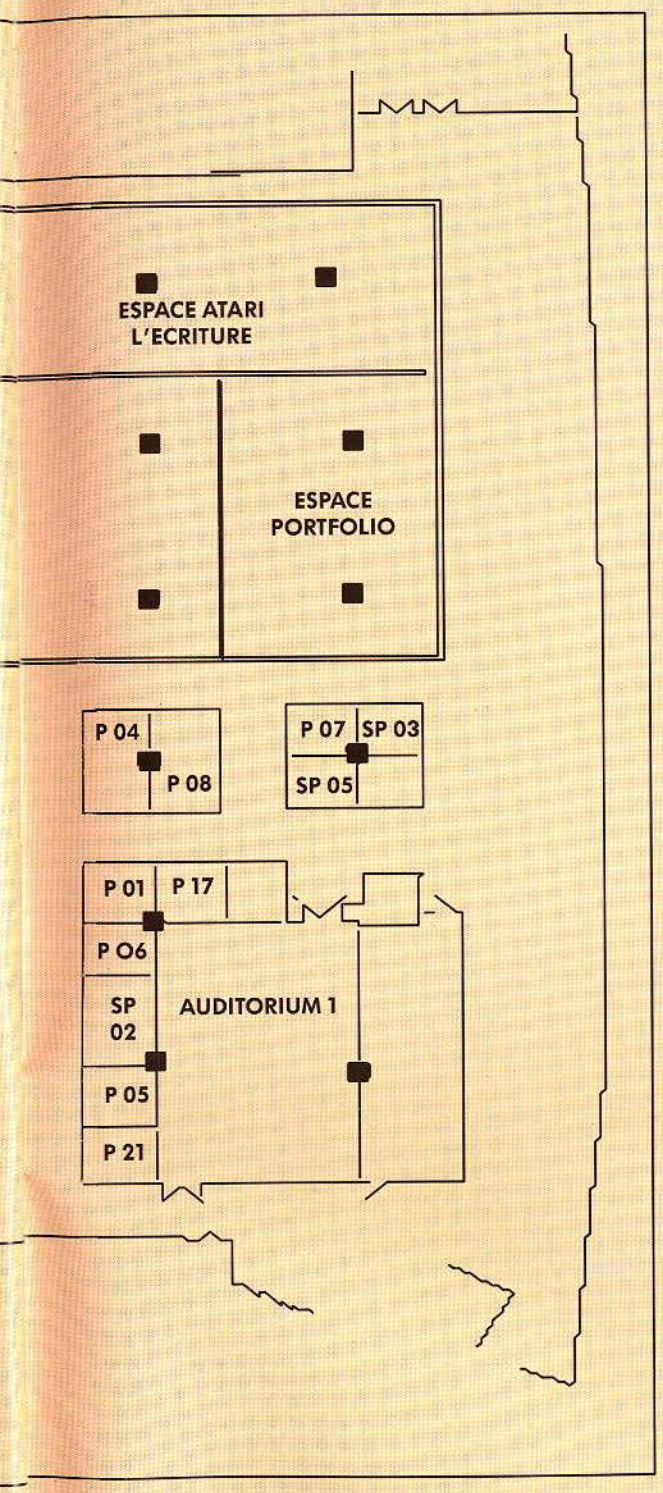
REVENDEURS
Axe 3D - *Stand n° GP 16*
Electron - *Stand n° GP 14*
SCAP - *Stand n° P 11*
Ultima - *Stand n° GP 10*

SERVEUR ATARI
Stand n° SP 10

UTILITAIRES
Esat Software - *Stand n° GP 13*
Synergie et Communications -
Stand n° P 03

PLAN DU FORUM ATARI





EXPOSANTS AU FORUM ATARI

Repère stand	Exposant
P 12	ADG
P 10	A.L.M.
P 23	Antipode
P 17	Application systems
P 04	Arobace
P 08	Astoria
SP 10	Atari magazine
GP 02	Autobyte
GP 16	Axe 3D
P 14	Becker & partners
GP 23	Bordas
P 05	C.A.I.M
P 22	Caslon
P 18	Clavius international
GP 03	Comus France
GP 15	Contact'ST
P 06	Deterlub
GP 04	Diainformatica
GP 24	Disney Software
GP 14	Electron
P 07	Epigraf
GP 13	Esat software
SP 01	Excelsior publications
SP 09	Generation 4
P 24	Giddap services
SP 02	Groupe Test
GP 05	Guillemot international
P 16	Human technologies
P 09	IBP elektronik
SP 03	IDG
P 13	Informatique & nature
GP 26	Infogrammes
SP 04	Joystick
P 19	Lexiel
GP 08	L'onde maritime
GP 18	Loriciel
P 20	MC3
GP 06	Micro application
GP 01	Micro C
GP 21	Microids
SP 07	Micro systemes
GP 17	MPI
P 01	Multipoint
GP 20	Nathan
P 02	N.S.I
GP 07	Omikron France
GP 11	Paris pour les jeunes
P 15	Profil
P 21	Redije informatique
GP 12	Rythm'n soft
GP 19	Saro
P 11	SCAP
SP 05	Soft & micro
SP 08	ST magazine
SP 06	SVM
P 03	Synergie et communication
GP 25	Titus
GP 09	Ubisoft
GP 10	Ultima
GP 22	Videac

Supplément Atari Magazine n°16 d'octobre 1990 – Directeur de la publication: Serge Fenez

Page manquante